ΤΕΥΧΟΣ 103 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1993 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 700

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



ADVENTURE - RPG
WAXWORKS
Η ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ



NEO GEO
ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΚΑΘΕ GAMER!

ΘΕΜΑ



ECTS '93 REPORT

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

CONSOLE REVIEWS



SPECIAL
- **DOUBLE DRAGON III**

- **AGASHI TENNIS**
- **UN SQUADRON**
- **WONDERBOY III**
- **PREDATOR**

COMPUTER REVIEWS



SPECIAL
- **AMBERSTAR**

- **SYNDICATE**
- **NIPPON SAFES**
- **PUSH OVER II**
- **YO JOE**


SUPER NINTENDO
SUPER MARIO KART
SUPER TENNIS
CAPCOM
Castlevania III
SUPER SOCCER
WRESTLEMANIA
TURTLES IN TIME
Pilotwings
PRINCE OF PERSIA
STARWING
THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST
SELECT
START
SIM CITY

ΓΙΚΗ ΥΠΕΡΟΧΗ!

Η ΥΠΕΡΟΧΗ ΤΟΥ SUPER NES	
ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ (CPU)	16-BIT
RAM	128 K
ΗΧΟΣ-DIGITAL	8 ΚΑΝΑΛΙΑ, HI-FI STEREO 16 BIT
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ	256
ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΧΡΩΜΑΤΑ	32768
ΑΝΑΛΥΣΗ ΟΘΟΝΗΣ	512 x 448
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES*	128
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES/ΓΡΑΜΜΗ	32
ΜΕΓΙΣΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES	64 x 64
SCROLLING	4Hz, ΚΑΘΕΤΟ-ΔΙΑΓΩΝΙΟ, 360 ΜΟΙΡΕΣ

** SPRITES: ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ*





Nintendo

Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΣΤΑ VIDEO GAMES

103

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1993

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κων/ντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Εφη Σιδηροπούλου, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαυρου Ελένη
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Ζωή Σαρουλίδου, Τζανανδρέα Πέγκυ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιάννης Λούλης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Θοδωρής Ραπτόπουλος
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Ματίνα Γιαννοπούλου - Μεσσήνη, Φρόσω Ξιξή, Βασίλης Δουβίτσας
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γ. Μαυρίδης
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββαδίας
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 6.950 δρχ. - Φοιτητές: 6.000 - Ν.Π.Δ.Δ.: 10.100 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ. Αμερική: 12.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos







Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)



Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE



ECTS '93

18 Η μεγαλύτερη γιορτή στον κόσμο των υπολογιστών. Το Pixel ήταν εκεί.



NEO GEO

22 Τώρα μπορείτε να έχετε και εσείς ένα coin'op μηχάνημα στο σπίτι σας.

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ



Λαέ του Pixel! Είμαστε εδώ, και αυτόν το μήνα, μαζί σας στο δρόμο της Πληροφορικής, για να σας πούμε τι κάναμε για σας την τετραε@*$... δηλαδή, σ' αυτό το τεύχος.

Σας παρουσιάζουμε - κατ' αποκλειστικότητα! - το νέο θαύμα στο χώρο της κονσόλας, το Neo Geo. Τα γραφικά του θα σας καταπλήξουν και η ταχύτητά του θα σας τρελάνει. Ετσι, για να πάρετε μία μικρή γεύση, σας παρουσιάζουμε μαζί με το τεστ και δυο παιχνίδια τα οποία μας πρόσφερε η εταιρία "Anerussis Control" μαζί με το μηχάνημα. Χάρη στο δεύτερο χαρτοκιβώτιο που μας έστειλε ο Ντελόρ Αδαμόπουλος, μπορείτε να πάρετε μία μικρή γεύση από την έκθεση που πραγματοποιήθηκε στις αρχές Σεπτεμβρίου στην Αγγλία, την ECTS '93. Ο συνεργάτης του περιοδικού μας ήταν εκεί και έχει αρκετά ενδιαφέροντα πράγματα να μας πει.

Αλήθεια, ξέρει κάποιος από σας ποια ήταν η πρώτη υπολογιστική μηχανή; Εγώ τουλάχιστον δεν τη γνώριζα και έμεινα έκπληκτος όταν διάβασα το μικρό αλλά κατατοπιστικό θεματάκι, στις σελίδες του περιοδικού.

Στη συνέχεια, μπορείτε να δείτε τι κάνει ο φίλος μας Arnold (αυτό το παιδάκι με τα παραφουσκωμένα μπράτσα) για να εξασφαλίσει τα προς το ζην. Ασφαλώς μιλάμε για την τελευταία του ταινία "The last action hero" και τη μεταφορά της στις οθόνες του υπολογιστή μας. Φίλοι των adventures - RPG games, ήρθε η σειρά σας. Σας είχαμε υποσχεθεί την ολοκληρωμένη λύση του Waxworks. Μέσα στο πεντασέλιδο Play the Game, σας δίνουμε όλα τα hints και τους χάρτες, ώστε να μπορέσετε να αρχίσετε αλλά και να τελειώσετε αυτό το καταπληκτικό και ατμοσφαιρικό RPG. Αν, όμως, δεν ασχολείστε με αυτού του είδους τα παιχνίδια, υπάρχουν οι υπόλοιπες σελίδες των reviews, στις οποίες μπορείτε να βρείτε από racing game, platform games, shoot'em ups, beat'em ups... και απς και ουπς και τένις... Εeeee, σίγουρα κάποιο θα σας ενδιαφέρει.

Οσο για τους φίλους των ζωντανών RPGs, πέρα από τα νέα προϊόντα που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, τους έχουμε ετοιμάσει και ένα Play the Game, θα λέγαμε, πάνω στο πασίγνωστο επιτραπέζιο παιχνίδι "The new dungeons & dragons" της TSR.

Ασφαλώς, τα θέματα του περιοδικού δεν είναι μόνο αυτά που ανέφερα πιο πάνω. Δεν έχετε, λοιπόν, παρά να ξεφυλλίσετε το περιοδικό και να το διαπιστώσετε και μόνοι σας. Αλλωστε, αν χωρούσαν όλα τα θέματα σε μία σελίδα, ποιος ο λόγος να σας προσφέρουμε 120 - ε, αφεντικό;

Λοιπόν, ραντεβού το Νοέμβριο και... καλή ψήφο σε όσους ψηφίζουν. Οι υπόλοιποι μη νομίζετε ότι χάνετε και πολλά πράγματα... Παιχνίδια να βγάζουν οι εταιρίες και εμείς θα περνάμε πάντα καλά!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Το "Σχολιάζοντας" αυτού του μήνα έχει έναν προεκλογικό χαρακτήρα. Αυτό άλλωστε θα το διαπιστώσατε από το καταπληκτικό σκιτσάκι, στο οποίο βλέπουμε κάποιο στιγμιότυπο από τη μεγάλη προεκλογική συγκέντρωση που έκανε το περιοδικό μας στην Πλατεία Συντάγματος. Η συγκέντρωση αυτή σημείωσε τεράστια επιτυχία, βάσει των μετρήσεων που έγιναν, τα στοιχεία των οποίων δείχνουν ότι η αθρόα προσέλευση του κόσμου έφτασε περίπου τα 25.000.000 και κάτι ψιλά. Θα θέλαμε επίσης να ξεκαθαρίσουμε ότι τυχόν συνθήματα που ακούγονται, σλογκανάκια ή οτιδήποτε άλλο φέρνει στο μυαλό σας ...κάτι άλλο, είναι φανταστικά και δεν έχουν να κάνουν με κάποιο υπαρκτό κόμμα, παράταξη, συνδυασμό, ομάδα ή δεν ξέρω εγώ τι. Θα σας δώσουμε λοιπόν ένα μικρό απόσπασμα από εκείνη τη μοναδική, την ανεπανάληπτη, συγκέντρωση.

- Εβγα έξω αρχισυντάκτη... Εβγα έξω αρχισυντάκτη!!!

Αφού έβαλα τις πούδρες μου και τα αρώματά μου, βγαίνω στο μπαλκόνι. (Βλέπε foto 1... Μήπως υπάρχει και foto 2;!)

Εγινε χαμός. 25.000.000 άτομα με αποθέωσαν στην Πλατεία Συντάγματος και άλλα 37.685.321 άτομα στην Πλατεία του Αγίου Μάρκου στη Βενετία. Επειτα από 3 ώρες και 59 λεπτά, και αφού σταμάτησαν τα συνθήματα του κόσμου (έκανε καλή δουλειά ο Μανεσιώτης - ξέχασα να σας πω ότι ο Μανεσιώτης είναι ο πολιτικός μου σύμβουλος, που τον έφερα κατευθείαν από τη Ζιμπάμπουε), είπα τα πρώτα βαρυσήμαντα λόγια: (δώστε προσοχή)

- Λαέ του Pixel, είμαι βαθιά συγκινημένος!!!...

Τι ήταν να πω αυτά τα βαρυσήμαντα λόγια;! Ξανάρχισαν τα συνθήματα και δώσ' του κούνημα τα σημαιάκια. (Για του λόγου το αληθές, κοιτάξτε πάλι τη foto 1.)

- Η σωστή ενημέρωση που προσφέρουμε στους αναγνώστες μας είναι πλέον αποδεκτή απ' όλους. Τρανό παράδειγμα αποτελούν οι τόσες αντιπροσωπίες (Apple, Commodore, Amstrad, Atari), οι οποίες έδειξαν την εμπιστοσύνη τους στο περιοδικό μας και πρόσφεραν το μηχάνημά τους για την πρώτη πανελλαδική παρουσίασή του. Σήμερα έρχεται να προστεθεί και άλλη μία εταιρία (Aneroussis Control), που έφερε για πρώτη φορά στη χώρα μας το καταπληκτικό Neo Geo, το οποίο είμαστε έτοιμοι να σας παρουσιάσουμε κατ' αποκλειστικότητα.

Επίσης, η αντιπροσωπία της Atari (Αλφα Σύστεμς) είχε την ευγενή καλοσύνη να προσφέρει στο περιοδικό μας έναν Falcon 030 και ειλικρινά θέλουμε να την ευχαριστήσουμε για την κίνηση της αυτή, γιατί πλέον είμαστε σε θέση να ενημερώνουμε τους αναγνώστες μας για το software, αλλά και για τα περιφερειακά που κυκλοφορούν ή πρόκειται να κυκλοφορήσουν στην Ελλάδα.

- Ο αγώνας τώρα, δικαιώνεται (δις)

- Πριν από ένα μήνα, λαέ του Pixel, σου είχαμε υποσχεθεί adventures και role playing games, τα οποία θα μπορούσες να δεις στο δικό σου υπολογιστή. Σήμερα το περιοδικό μας σου προσφέρει ένα special review, το οποίο μπορείς να χαρείς με 1MB και μόνο, σε μία 8σέλιδη παρουσίαση - κάτι στο οποίο το Pixel έχει αποδείξει κατά το παρελθόν ότι τα καταφέρνει θαυμάσια (βλέπε χάρτες και βοηθήματα). Αλλά δεν σταματάμε εδώ. Σου προσφέρουμε επίσης την ολοκληρωμένη λύση του Waxworks (Amiga 1MB) με μία επίσης εντυπωσιακή παρουσίαση. Δεν ήταν όμως δυνατόν να ξεχάσουμε και τους φίλους των ζωντανών RPGs. Ετσι, σας δίνουμε πολύτιμες οδηγίες για να φτιάξετε τους χαρακτήρες σας και να ξεκινήσετε την περιπέτεια της TSR, το "The new dragons & dragons".

- Νά τοι, νά τοι, οι πρωταθλητές (τρις)

- Σκεφτόμαστε να έχουμε εκλογές κάθε μήνα - μας αρέσει η βαβούρα βλέπετε. Ετσι, τώρα πια μπορείτε να πάρετε μολύβι και χαρτί, να γράψετε τα δέκα πρώτα παιχνίδια που σας αρέσουν και τα οποία πιστεύετε ότι θα μπορούσαν να σταθούν στην κορυφή (να διευκρινίσουμε πως μιλάμε για home υπολογιστές αλλά και για κάθε τύπο κονσόλας), να βάλετε το γράμμα σας σε ένα φάκελο και να το στείλετε στη γνωστή πλέον διεύθυνση του περιοδικού μας, διαμορφώνοντας έτσι το Top Ten, που θα υπάρχει κάθε μήνα στο Pixel. Αν πάλι βαριέστε να γράφετε, τα τηλέφωνά μας τα ξέρετε.

- Για Top Ten ισχυρό, δώστε

ψήφο στο λαό.

- Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ σε μια υπενθύμιση που μας είχε κάνει η απέναντι όχθη, λέγοντάς μας ότι: "Για όσους δεν το ξέρουν, ο Superman αναστήθηκε". Εμείς, λοιπόν, τους απαντάμε: "Οταν εμείς μάθαμε για το θάνατο αυτού του πολυαγαπημένου super ήρωα όλων των μικρών, αλλά και μεγάλων φίλων, και παρουσιάσαμε το θέμα - μάλιστα θυμάμαι ότι είχα πάει εγώ ο ίδιος στη Metropoli και κατάφερα να πάρω και συνέντευξη από κορυφαίες προσωπικότητες της πόλης - εσείς πού ήσασταν; Μήπως ούτε καν είχε πέσει στην αντίληψή σας ΚΑΙ αυτό το συμβάν, όπως και τόσα άλλα;".

Αλλωστε, πιστεύω πως όλος ο κόσμος κατάλαβε ότι ήταν ένα διαφημιστικό κόλπο για να ανέβουν οι πωλήσεις και ότι αργά ή γρήγορα θα τον είχαμε και πάλι κοντά μας - απόδειξη είναι το γεγονός ότι το πρώτο τεύχος που κυκλοφόρησε έγινε ανάρπαστο.

Κάπως έτσι είχε τελειώσει εκείνη η βραδιά και, για να αλλάξουμε θέμα, να σας πω πως βαθιά μέσα μου νιώθω ότι κάποιον έχω αδικήσει. Θα είχατε προσέξει στο περασμένο τεύχος το σκίτσο που είχε αυτή η στήλη (τον Grelloni με αμερικάνικη βερμούδα) ή εκείνο το καταπληκτικό σκιτσάκι στο θέμα Jurassic Park, όπως επίσης και αυτό που βλέπετε εδώ (foto 1). Το όνομα του σκιτσογράφου είναι Χρήστος Γιαννόπουλος. Και μια και αναφερθήκαμε στο Χρήστο, να σας πούμε πως όλες οι γραφικές παραστάσεις που εμφανίζονται στο καταπληκτικό παιχνίδι της Spin Software, ο Τελευταίος Υπερασπιστής, είναι δικές του (δυστυχώς το παιχνίδι είναι μόνο για PC). Μπράβο Χρήστο, και ας έκανες τον Ιταλό με αμερικάνικη βερμουδίτσα!

Ετοιμαστείτε, γιατί τον επόμενο μήνα έρχονται και τα άλλα θεματάκια που σας είχαμε υποσχεθεί, όπως σύντομα βοηθήματα για adventures και πολλές γκρίνιες. Γι' αυτό, μόλις που προλαβαίνετε να μας γράψετε για το πρόβλημά σας. (Εδώ να διευκρινίσουμε ότι λύσεις, tipάκια και άλλα βοηθήματα για παιχνίδια ΔΕΝ μπορούν να δοθούν από το τηλέφωνο. Σκεφτείτε πόσες χιλιάδες παιχνίδια κυκλοφορούν... Είναι αδύνατον, τη στιγμή που παίζετε κάποιο παιχνίδι και έχετε κολλήσει κάπου, να πάρετε τηλέφωνο και εμείς να μπορέσουμε να σας βοηθήσουμε. Πιστεύω να καταλαβαίνετε ότι δεν είναι θέμα διάθεσης, αλλά καθαρά τεχνικό πρόβλημα.)

Οπως πιθανώς θα προσέξατε, στη στήλη των RPG NEWS υπάρχει μια πρόσκληση για το δεύτερο Games Fair, που πρόκειται να πραγματοποιηθεί σε αίθουσα του Ολυμπιακού Σταδίου στην Καλογρέζα στο τέλος του μήνα (περισσότερες πληροφορίες στα τηλέφωνα 3606488 και 8813990). Εκεί θα μπορέσετε να δείτε από κοντά πώς παίζονται τα επιτραπέζια RPG παιχνίδια, Spelljammer, Ad&d, ναπολεόντειες μάχες, το διαγωνισμό που θα γίνει με τις βαμμένες φιγούρες κ.λπ. Πραγματικά πιστεύω ότι δεν πρέπει να χάσετε αυτή την ευκαιρία, γιατί είναι κάτι καινούριο. Ναι, και το Pixel θα είναι εκεί, και θα χαρούμε να σας γνωρίσουμε και να τα πούμε από κοντά.

Αρχές Σεπτεμβρίου στην Αγγλία είχαμε τη μεγαλύτερη γιορτή ηλεκτρονικού παιχνιδιού, την ECTS, η οποία γίνεται μόνο δύο φορές το χρόνο. Εκεί βρέθηκε ο συνεργάτης του περιοδικού μας, Γ. Αδαμόπουλος, ο οποίος μίλησε με εκπροσώπους των εταιριών παραγωγής software, για τα μελλοντικά τους σχέδια, συνεντεύξεις των οποίων μπορείτε να διαβάσετε στο θέμα ECTS '93.

Το σημαντικότερο, όμως, είναι ότι έχουμε στα χέρια μας εικόνες, αλλά και previews από παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν μέχρι το τέλος της χρονιάς. Απλώς τώρα σας παρουσιάζουμε τις συνεντεύξεις και στο επόμενο τεύχος θα έχουμε μια αναφορά σε κάθε εταιρία χωριστά και στα προϊόντα που πρόκειται να κυκλοφορήσει καθεμία.

Τελειώνοντας, να σας πω και για την Καρύταινα. Ναι, φίλε Γιώργο Αναγνωστόπουλε, έχεις απόλυτο δίκιο, είναι εκείνος ο μικρός οικισμός με τους 299 κατοίκους, σε υψόμετρο 500μ., στην επαρχία Γορτυνία του νομού Αρκαδίας, με το επιβλητικό κάστρο. Αν δεν έχετε πάει, μπορείτε να πάρετε μια γεύση, κοιτάζοντας την πίσω πλευρά του πεντοχίλιαρου.

Καιρός, όμως, να ανανεώσουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα. Περιμένουμε τα γράμματά σας, τα τηλεφωνήματά σας ή εσάς τους ίδιους στο Στάδιο, για να σας γνωρίσουμε και από κοντά.



TERRA INFORMATICA

Street Fighter 2
The Movie: Soon in a theatre near you

Η Capcom USA ανακοίνωσε ότι έχουν αρχίσει ήδη τα γυρίσματα της ταινίας Street Fighter - The Movie. Την παραγωγή αναλαμβάνει η Pressman Films (γνωστή από τα Wall Street, Conan the Barbarian, Hoffa), ενώ θα λαμβάνουν μέρος και οι 12 χαρακτήρες του παιχνιδιού. Οι 12 ήρωες λοιπόν (dirty dozen) τα βάζουν με μισθοφόρους, εμπόρους ναρκωτικών, απαγωγείς και τρομοκράτες, σε μια προσπάθεια να απαλλάξουν τον κόσμο από την παρουσία τους.

Δυστυχώς, δεν υπάρχουν πληροφορίες για το cast, οπότε δεν μπορούμε να σας πληροφορήσουμε ποιος θα ενσαρκώσει ποιον.



Η Sega λογοκρίνεται



Το νέο παιχνίδι της Sega, το Night Trap για Mega CD, έλαβε πιστοποιητικό καταλληλότητας βαθμού 15, ύστερα από τη φασαρία που έγινε εξαιτίας μιας secans σε ντους και πολλών σκηνών τρόμου. Από εδώ και πέρα, τα πιστοποιητικά καταλληλότητας - τα οποία βασίζονται στο B.B.F.C. (British Board of Film Classification) - θα δίνονται σε παιχνίδια που περιλαμβάνουν σκηνές "true video", οι οποίες είτε είναι βίαιες είτε έχουν σεξουαλική φύση. Οι dealers θα πληροφορηθούν από τη Sega για τα πιστοποιητικά καταλληλότητας και εν καιρώ θα γίνει παράνομη η πώληση ή η ενοικίαση "ψυχοφθόρων" τίτλων σε ανήλικους καταναλωτές. Ο Nick Alexander, Managing Director της Sega Europe, χαιρέτισε αυτή την απόφαση: "Είναι ολοκληρωτικά αποδεκτή η ταξινόμηση των παιχνιδιών σύμφωνα με κοινώς αποδεκτά standards". Ολη αυτή η φασαρία κάθε άλλο παρά ζημίωσε τις πωλήσεις του Night Trap, το οποίο γίνεται ανάρπαστο στα καταστήματα που διαθέτουν παιχνίδια για κονσόλες.

Ο MARIO ΦΘΑΝΕΙ ΤΑ 100 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ

Αν θέλετε το πιστεύετε: οι πωλήσεις του Mario στα GameBoy, NES και Super NES έφθασαν τα 100 εκατομμύρια. Για να το γιορτάσει, η Nintendo προσέλαβε έναν επαγγελματία domino toppler (ναι, υπάρχουν και τέτοιοι στην Αμερική) για να φτιάξει ένα topple με 10.000 SNES carts με το σχήμα του Mario. Η Nintendo μπορεί να μην ξέρει πώς να οργανώσει ένα party, αλλά ξέρει να φτιάχνει ωραία παιχνίδια.



Νέοι υπολογιστές από την Commodore



Φήμες που κυκλοφορούν στα διάφορα E-Mail networks υποστηρίζουν ότι η Commodore ετοιμάζει την A5000, η οποία θα διαθέτει ένα 68060 και δύο 68040 για το χειρισμό της οθόνης και του ήχου.

Η Commodore, ωστόσο, αρνείται τη συγκεκριμένη τερατογένεση, αλλά δεν αρνείται την πιθανότητα να κυκλοφορήσει ένα μοντέλο στηριζόμενο στον 68060 μέσα στον επόμενο χρόνο.

Μακροπρόθεσμα, εργάζεται για την κατασκευή μιας Amiga βασισμένης σε επεξεργαστή RISC (Reduced Instruction Set Coding), η οποία δεν θα προσφέρει μόνο αυξημένη υπολογιστική ισχύ αλλά και τη δυνατότητα να τρέχει (εκτός από μια καινούρια έκδοση του Workbench) και τα Windows NT της Microsoft.

TERRA INFORMATICA

Αθρόα υποστήριξη για το CD32

Η Millennium είναι η πρώτη εταιρία που παρουσίασε παιχνίδι για την κονσόλα της Commodore. Το παιχνίδι ονομάζεται Diggers και είναι ένα τεράστιο arcade/strategy που ασχολείται με την εξόρυξη πολύτιμων λίθων και χρυσού.

Ο Tony Simpson, προγραμματιστής του παιχνιδιού, εξηγεί: " Το Diggers γράφτηκε από την αρχή στο CD32, δεν είναι μετατροπή. Υπάρχουν 6 ψηφιακά CD tracks, 256 χρώματα στα sprites και 24μπιτα γραφικά στο background. Υπάρχουν 34 επίπεδα με 32.000 τοποθεσίες στο καθένα και 7 διαφορετικοί τύποι terrain. Επειδή δεν ανησυχούσαμε για το μέγεθος του παιχνιδιού, μπορέσαμε να κατασκευάσουμε εκπληκτικά γραφικά".

Το Diggers δείχνει το δρόμο που πρέπει να ακολουθήσουν και οι υπόλοιπες εταιρίες για να κατασκευάσουν παιχνίδια για το CD32. Ετοιμη είναι επίσης και η μετατροπή του φανταστικού Pinball Fantasies της 21st Century.

"Το Fantasies επωφελείται από το AGA chip set για τη δημιουργία 256 χρωμάτων - κάνοντάς το να μοιάζει σαν αληθινό flipper" λέει ο Paul Topping της 21st Century.

Αλλα παιχνίδια υπό παραγωγή είναι κυρίως μετατροπές γνωστών παιχνιδιών που εκμεταλλεύονται τις extra δυνατότητες του μηχανήματος. Η Bulfrog ετοιμάζει τρία παιχνίδια: μια μετατροπή του Syndicate με δυνατότητα να κοιτάζεις μέσα στα κτίρια και δύο καινούρια, το Magic Carpet και το Creation. Η US Gold αναπτύσσει σε συνεργασία με τη γαλλική Delphine το Flashback, ενώ η Thalion μετατρέπει το Ambermoon, το οποίο θα κυκλοφορήσει μάλλον το Νοέμβριο.



Σε ανάπτυξη βρίσκεται επίσης μια νέα έκδοση του Nick Faldo's Golf από την Gradslam, η οποία αναπτύσσει το England World Cup '94 και μια ανανεωμένη έκδοση του Chaos Engine της Renegade.

Η Commodore υποστηρίζει ότι και άλλες εταιρίες αναπτύσσουν τίτλους για το CD32: Gremlin Graphics, Ocean, Team 17, Mindscape και Virgin Games.

Αυτές οι εταιρίες, ωστόσο, δεν δίνουν περισσότερες πληροφορίες, αλλά ακούγεται ότι ετοιμάζονται τα Zool 2 και Jurassic Park.

Commodore και εκπτώσεις

Η Commodore κάνει ακόμα μια κίνηση στη σωστή κατεύθυνση μειώνοντας την τιμή της A1200 κατά 100 λίρες και της A4000/040 κατά 367 λίρες. Η A1200 κοστίζει τώρα 299 λίρες και η A4000/040 2.099 (συμπεριλαμβανομένου ΦΠΑ).

Παρόλο που οι πωλήσεις της A1200 έχουν φθάσει τις 100.000, η Commodore στοχεύει στις 250.000 και η πρόσφατη μείωση των τιμών είναι ένα βήμα προς αυτή την κατεύθυνση.



Η μείωση της τιμής στην A4000/040 έγινε για να κάνει το μηχάνημα πιο ανταγωνιστικό, σε σχέση με τα PCs που βασίζονται στον 486.

Παρ' όλα αυτά, η μείωση δεν είναι τόσο μεγάλη, ώστε να δώσει στην A4000/040 τη θέση που της αξίζει στην αγορά.

Οι τιμές των διάφορων μοντέλων της A4000/030 παραμένουν ως έχουν: 999 λίρες για το μοντέλο με 2 MBytes RAM και 80 MBytes HD και 1.099 λίρες για το μοντέλο με 4 MBytes RAM και 80 MB HD.

TERRA INFORMATICA

Το CNN διδάσκει αγγλικά με ελληνική τεχνολογία

Η επέκταση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και υπηρεσιών του CNN σε διεθνές επίπεδο, πέρα από τις Η.Π.Α., έγινε πρόσφατα εφικτή με το ελληνικό πρόγραμμα EnglishQuest 2000+, που έχει τη δυνατότητα να τα προσαρμόζει στη γλώσσα κάθε χώρας. Ως αποτέλεσμα, το πρόγραμμα EnglishQuest 2000+ καθιστά τα αγγλόφωνα προγράμματα του CNN ιδανικό μέσο για εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας.

Το πρόγραμμα EnglishQuest 2000+ σχεδίασαν και ανέπτυξαν Ελληνες επιστήμονες, γλωσσολόγοι και τεχνικοί της Πληροφορικής σε συνεργασία με τη θυγατρική εταιρία του CNN Turner Educational Services, Inc. (TESI). Η προώθηση και η διάθεση του προγράμματος σε όλο τον κόσμο θα γίνει από το CNN International (θυγατρική του CNN με έδρα το Λονδίνο).

Οπως ανακοίνωσε το CNN τον περασμένο Μάρτιο στις Η.Π.Α. (26/3/93), οι Ελληνες τηλεθεατές και σπουδαστές από αυτόν το μήνα θα μπορούν να παρακολουθούν και να αναλύουν τις ειδήσεις του CNN σε οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, μέσω του προγράμματος EnglishQuest 2000+. Ειδικότερα, οι σπουδαστές των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων στη χώρα μας μπορούν να χρησιμοποιούν το EnglishQuest 2000+ για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας από αυτούσια κείμενα των ειδήσεων του CNN.

Με το EnglishQuest 2000+, οι σπουδαστές-χρήστες παρακολουθούν σε οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, ταυτόχρονα με τα ειδησεογραφικά κείμενα στην αγγλική, τη μετάφρασή τους στην ελληνική, το λεξιλόγιο, τους ιδιωματισμούς, τη γραμματική τους ανάλυση και εννοιολογικές συσχετίσεις των κειμένων σύμφωνα με τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα.

Παράλληλα, ο υπολογιστής προβάλλει επιλεγμένα video ειδήσεων του CNN, προφέρει τις λέξεις και τις φράσεις στην αγγλική και αντίστοιχα ηχογραφεί την προφορά του σπουδαστή για συγκριτική αξιολόγηση.

Πρωταρχικός στόχος των σχεδιαστών του EnglishQuest 2000+ αυτόν το χρόνο είναι η εγκατάσταση του προγράμματος σε μεγάλο αριθμό εκπαιδευτικών ιδρυμάτων στην Ελλάδα και την Κύπρο. Τα ιδρύματα αυτά θα συνδεθούν σε ένα δίκτυο Η/Υ, που θα εξελιχθεί, σε συνδυασμό με το αντίστοιχο εκπαιδευτικό δίκτυο του CNN στις Η.Π.Α., στο διεθνές πρότυπο χρησιμοποίησης της τεχνολογίας πολυμέσων στην εκπαίδευση.

Για περισσότερες πληροφορίες και για την παρουσίαση του προγράμματος EnglishQuest 2000+ μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον κ. Σπύρο Ταραβίρα, στο τηλέφωνο 6450408.

ΑΓΓΛΙΚΑ ΜΕ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ MULTIMEDIA

EnglishQuest 2000+

EnglishQuest 2000+ ESP Expert System introduces EFL students to the world of CNN

Ραδιόφωνο για το GameBoy

Αυτοί που βαρέθηκαν να παίζουν παιχνίδια στο GameBoy τους, μπορούν τώρα να το μετατρέψουν σε ραδιόφωνο και να ακούν τους αγαπημένους τους σταθμούς στα FM. Το GB-12FMT τοποθετείται στο cartridge port και διαθέτει έξοδο για ακουστικά, καθώς επίσης ρυθμιστικά έντασης και συχνότητας.

Το εν λόγω περιφερειακό διατίθεται στην Ελλάδα από την Greek Software, Πριγκιποννήσων 28, τηλ.: 6448505 και κοστίζει περίπου 10.000 δρχ.

TERRA INFORMATICA

Περισσότερο software για το Falcon

Νέα προγράμματα και περιφερειακά είναι διαθέσιμα για το Falcon 030. Η GGS μεταφράζει το πακέτο γραφικών InShape, το οποίο αποτελείται από έναν αριθμό προγραμμάτων που επιτρέπουν στο Falcon 24μπιτο raytracing, 3D modelling και rendering. Το πακέτο διαθέτει επίσης και μια πλούσια βιβλιοθήκη texture και εφέ για τη δημιουργία φωτορεαλιστικών εικόνων.

Το InShape είναι το πρώτο πακέτο γραφικών που απαιτεί την ύπαρξη μαθηματικού συνεπεξεργαστή. Η GGS θα δίνει το πακέτο προαιρετικά μαζί με κάποιο μαθηματικό, αν δεν διαθέτει ο υπολογιστής του αγοραστή. Οι συνεπεξεργαστές διατίθενται και χωριστά. Ο 68881 κοστίζει 52,88 λίρες, ενώ ο 6882 76,38 λίρες. Αν είχατε διαβάσει την αναλυτική παρουσίαση του Falcon 030 που έγινε σε προηγούμενο Pixel, θα προσέξατε ότι η Atari δεν χρησιμοποίησε SIMM boards για τοποθέτηση μνήμης, αλλά έφτιαξε δική της πλακέτα, γεγονός που δημιουργεί κάποια προβλήματα γιατί δεν είναι standard.



Η GGS παρουσίασε την πρώτη πλακέτα SIMM για τον Falcon, η οποία κοστίζει 76,38 λίρες (χωρίς chip μνήμης), τοποθετείται στην υπάρχουσα υποδοχή μνήμης του Falcon και δέχεται μέχρι 4 SIMMs του 1MB ή των 4MB, ώστε να είναι δυνατή η επέκταση στα 4MB ή στα 16MB. Η GGS μεταφράζει επίσης και το DigiTape, ένα πρόγραμμα direct to hard disk recording. Η έκδοση των 8 track κοστίζει 120 λίρες, ενώ η έκδοση με 32 track 399 λίρες. Και οι δύο εκδόσεις διαθέτουν μια πλήρη σειρά real time εφέ και processor modules, ενώ υπάρχει η δυνατότητα πρόσθεσης άλλων ανά πάσα στιγμή. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην GGS ComputerBild (τηλ.: 081 686 81121).

Ο Stallone ως Judge Dredd

Μετά από ένα χρόνο υποθέσεων και κουτσομπολιών, επιβεβαιώθηκε η ανάληψη του ρόλου του Judge Dredd από τον Sylvester Stallone. Η ταινία με τον κρανοφόρο υπερασπιστή του νόμου στη Mega City θα κυκλοφορήσει την επόμενη χρονιά και ήδη ετοιμάζονται παιχνίδια στηριζόμενα στην εν λόγω ταινία. Φήμες λένε ότι η Sony έχει αγοράσει τα δικαιώματα, αλλά τίποτα δεν έχει επιβεβαιωθεί ακόμα.



Το ZOOL επιτέλους στον ST

Η Gremlins Software αποφάσισε, επιτέλους, να κυκλοφορήσει το γνωστό παιχνίδι και για τον Atari ST. Ηρωας του εν λόγω παιχνιδιού είναι ένα ον που θυμίζει μυρμήγκι και περιφέρεται σε επτά φανταστικές (από άποψη γραφικών) πίστες.

Αυτό που κάνει ιδιαίτερη αίσθηση στο παιχνίδι είναι η ταχύτητα.

Ο ZOOL διασχίζει τις οθόνες σε χρόνο dt, μαζεύοντας αντικείμενα και κατατροπώνοντας τα sprites που επιβουλεύονται τη ζωή του. Ο,τι πρέπει για τους εραστές των arcade.

Η έκδοση για ST θα κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο στην τιμή των 25 λιρών.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Gremlin (τηλ.: 0742 753423).

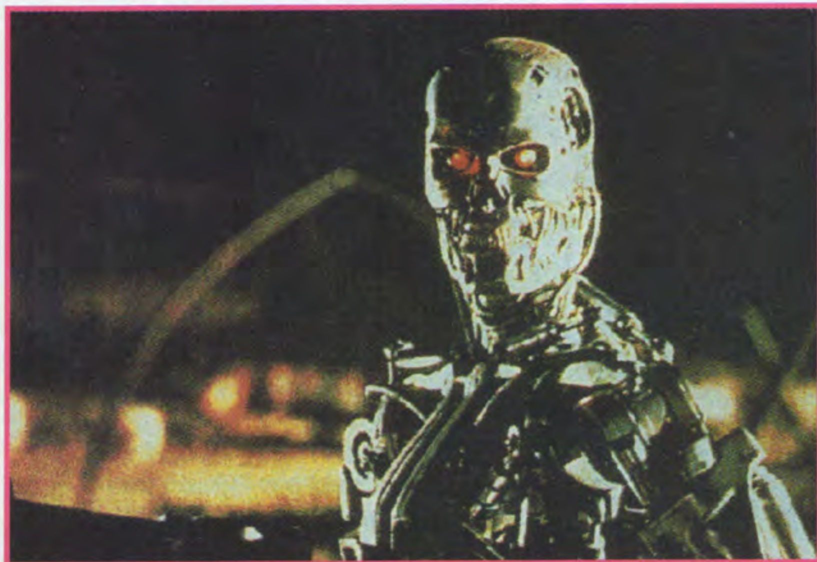


TERRA INFRMATICA

Acclaim + Cameron = more games

Με μία από τις μεγαλύτερες συμφωνίες της χρονιάς η Acclaim εξασφάλισε τα δικαιώματα για την κατασκευή παιχνιδιών που θα στηρίζονται σε όλες τις μελλοντικές επιτυχημένες (οικονομικά) ταινίες του γνωστού σκηνοθέτη James Cameron. Η συμφωνία μεταξύ της Acclaim, η οποία είχε ήδη μια επιτυχία με το Terminator 2 στις κονσόλες, και της Lightstorm Entertainment (εταιρία του Cameron) σημαίνει ότι οι δύο εταιρίες θα δουλέψουν μαζί στην παραγωγή παιχνιδιών ξεκινώντας από το στάδιο του storyboard, ενώ οι software developers θα έχουν πρόσβαση στα σκηνικά όπου γυρίζεται η ταινία.

Η πρώτη ταινία, που καλύπτεται από τη συμφωνία, είναι το True Lies, όπου ο Arnold Schwarzenegger παίζει το ρόλο ενός ειδικού στα πυρηνικά όπλα, ο οποίος αναμειγνύεται σε μια κυβερνητική συνωμοσία. Πληροφορίες λένε ότι πρόκειται για το blockbuster του ερχόμενου καλοκαιριού. Μετά από αυτό έχει σειρά ο Spiderman, που σκηνοθετεί επίσης ο Cameron. Αναμείνατε στις κονσόλες σας.



Ο Κρόνος και η Sega

Η Sega παραδέχτηκε ότι έχει αναπτύξει μια νέα 32μπιτη κονσόλα, ονόματι Saturn (Κρόνος), η οποία θα αντικαταστήσει το MegaDrive. Δυστυχώς, εξαιτίας προβλημάτων κόστους θα καθυστερήσει η κυκλοφορία της. Η Sega θα περιμένει μέχρι να καταφέρει να διαθέσει το Saturn σε μια λογική τιμή, πράγμα που μάλλον θα αργήσει να συμβεί.

SNES Top Ten

1. STARWING (Nintendo)
2. SUPER STAR WARS (JVC)
3. TINY TOONS (Conami)
4. ALIEN 3 (Acclaim)
5. WWF ROYAL RUMBLE (Acclaim)
6. PUGLEY'S SCAVENGER HUNT (Ocean)
7. AGURI SUZUKI (Nintendo)
8. JOHN MADDEN FOOTBALL 93 (Electronic Arts)
9. WING COMMANDER (Mindscape)
10. MICKEY'S MAGICAL QUEST (Nintendo)

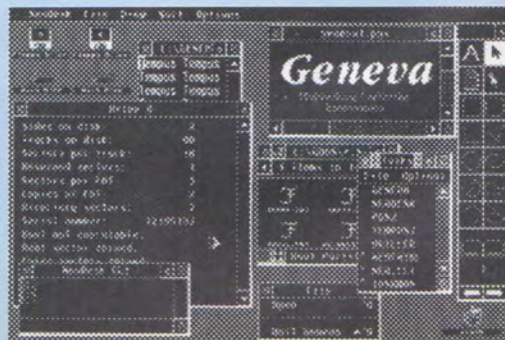
GENEVA

Αλλο ένα multitasking σύστημα για τους STs/TTs/Falcons

Το GENEVA είναι ένα εναλλακτικό στο MultiTOS, multitasking σύστημα, που θα επιτρέπει την ταυτόχρονη εκτέλεση GEM εφαρμογών και accessories στους υπολογιστές της Atari. Το MultiTOS μπορεί να χρησιμοποιηθεί με το σύστημα προσδίδοντάς του χαρακτηριστικά όπως έγχρωμα εικονίδια και 3D buttons.

Η Gribnif Software, που αναπτύσσει και το εν λόγω σύστημα, ισχυρίζεται ότι είναι καλύτερο από το αντίστοιχο της Atari στην ταχύτητα, την κατανάλωση μνήμης και τη συμβατότητα με τα παλιά προγράμματα. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι δεν συνεργάζεται με το desktop, οι εφαρμογές εκκινούνται μέσω ενός Task Manager.

Σύμφωνα με πληροφορίες, θα δίνεται μαζί με το Neodesk 4, την τελευταία έκδοση του δημοφιλούς desktop, το οποίο εκτός από multitasking θα υποστηρίζει και true colour modes.



TERRA INFORMATICA

Amiga Top Ten

1. GRAHAM GOOCH'S WORLD CLASS CRICKET (Audiogenic'
2. CHAMPIONSHIP MANAGER '93 (Domark)
3. FLASHBACK (US Gold)
4. WAR IN THE GOLF (Empire)
5. DESERT STRIKE (Electronic Arts)
6. ARABIAN NIGHTS (Krisalis)
7. GUNSHIP 2000 (MicroProse)
8. THE CHAOS ENGINE (Renegade)
9. A-TRAIN (Maxis)
10. A320 AIRBUS (Thalion)

Atari ST Top Ten

1. CHAOS ENGINE (Renegade)
2. LEMMINGS 2 (Psygnosis)
3. CHAMPIONSHIP MANAGER 93 (Domark)
4. SENSIBLE SOCCER 92/93 (Renegade)
5. CIVILIZATION (MicroProse)
6. WORLD CLASS CRICKET (Audiogenic)
7. B17 FLYING FORTRESS (MicroProse)
8. STREET FIGHTER 2 (US Gold)
9. PREMIER MANAGER (Gremlin)
10. REACH FOR THE SKIES (MicroProse)

H Power Systems υποστηρίζει την Amiga

H Power Systems, μια νέα εταιρία, έρχεται να καλύψει το κενό που υπάρχει εδώ και χρόνια στην υποστήριξη της Amiga. Τώρα μπορείτε να βρείτε περιφερειακά για όλα τα μοντέλα της Amiga και μάλιστα με εγγύηση 12 μηνών, ακόμα και στο πιο μικρό από αυτά.

H Power Systems κάνει χονδρική πώληση σε όλη την Ελλάδα προσφέροντας πλήρη γκάμα προϊόντων (μηχανήματα, περιφερειακά, αναλώσιμα) σε πολύ καλές τιμές, διατηρώντας τη συνέπεια απέναντι στους πελάτες της.

Μπορείτε να έρθετε σε επαφή με την εν λόγω εταιρία στη διεύθυνση Ταϋγέτου 52 11255 Αθήνα, τηλ.: 2011945.

Αντίστροφη Μέτρηση: η ιστορία των hackers



Λιγότερο από δεκαπέντε χρόνια πριν, το "ηλεκτρονικό αδίκημα" - η χρήση υπολογιστών για κλοπή πληροφοριών ή παράνομο κέρδος - ανήκε αποκλειστικά στη σφαίρα της επιστημονικής φαντασίας. Τώρα, η εξάρτηση της κοινωνίας από τα υπολογιστικά συστήματα έχει δημιουργήσει έναν υπόκοσμο που αποτελείται από hackers, phreakers, και συγγραφείς ιών.

Το ηλεκτρονικό αδίκημα είναι η τεχνολογική μάστιγα της δεκαετίας του '90 : δώδεκα από τα εβδομήντα εκατομμύρια προσωπικών υπολογιστών ανά τον κόσμο θα μολυνθούν από ιούς υπολογιστών μέσα στα προσεχή δύο χρόνια.

Νεαροί hackers έχουν διεισδύσει στα "ασφαλή" υπολογιστικά συστήματα του Πενταγώνου, της NASA και του NATO, χρησιμοποιώντας οικιακούς υπολογιστές. Η απάτη μέσω υπολογιστών έχει υπολογιστεί ότι κοστίζει στις τράπεζες της Βρετανίας και των ΗΠΑ περίπου 2 δισεκατομμύρια λίρες ετησίως - και το 85 τοις εκατό των κλοπών μέσω υπολογιστή δεν αναφέρονται ποτέ.

Στο Αντίστροφη Μέτρηση ο ειδικός σε θέματα υπολογιστών Bryan Clough και ο δημοσιογράφος Paul Mungo αποκαλύπτουν τα μυστικά της διεθνούς υποκουλτούρας των υπολογιστών.

Γράφοντας με ζωντανό και ευχάριστο ύφος, αποκαλύπτουν μια σκοτεινή ομάδα τεχνοκρατών και προγραμματιστών, που έχουν κατακλύσει τα υπολογιστικά συστήματα όλου του κόσμου με ιούς, λογικές βόμβες και άλλα "προϊόντα" υψηλής τεχνολογίας.

Το Αντίστροφη Μέτρηση κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Anubis, Λ. Συγγρού 44, τηλ.: 9241714-6.

ECTS REPORT

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι υπολογιστές έχουν διεισδύσει για τα καλά στην καθημερινή μας ζωή και μαζί τους φέρνουν, εκτός των άλλων, και έναν ολόκληρο κόσμο διασκέδασης, προσιτής σε όλους, τα computer games.

• του Γιάννη Αδαμόπουλου

Όλοι μας, λίγο ή πολύ, χρησιμοποιούμε τον υπολογιστή και για τη διασκέδασή μας. Τα παιχνίδια στους υπολογιστές, τα τελευταία χρόνια, έχουν γίνει αναπόσπαστο μέρος κάθε δισκετοθήκης και κάθε σκληρού δίσκου. Η διάδοσή τους είναι τόσο μεγάλη, ώστε βρίσκουν πρόσβαση ακόμα και σε υπολογιστές "υψηλής ασφαλείας" μεγάλων εταιριών, ακόμα και σε τερματικά του στρατιωτικού δικτύου. Μην εκπλαγείτε! Προσωπικά, είδα το Eye of the Beholder II για πρώτη φορά σε έναν υπολογιστή του Ναυτικού και το τελειώσαμε με τη βοήθεια του επικελευστή μας. Τέλος πάντων, είναι γεγονός ότι τα computer games αποτελούν έναν από τους μεγαλυτέρους κλάδους των προγραμμάτων, που δημιουργούνται για τους υπολογιστές. Φυσικό είναι, λοιπόν, να υπάρχει κάποια διεθνής έκθεση αφιερωμένη αποκλειστικά στον τόσο δημοφιλή κόσμο των computer games και το αγαπημένο σας περιοδικό δεν θα μπορούσε να λείψει από ένα τέτοιο γεγονός.



Μιλάμε βέβαια για την ECTS (Europian Computer Trade Show), μία διεθνή έκθεση, η οποία γίνεται δύο φορές το χρόνο, Απρίλιο και Σεπτέμβριο, και δίνει την ευκαιρία σε όλες τις εταιρίες, που ασχολούνται με τον κόσμο της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, να δείξουν στο κοινό τις μέλλουσες κυκλοφορίες τους. Η ECTS αποτελεί το μεγαλύτερο γεγονός στο χώρο των computer games και συγκεντρώνει κάθε φορά πάνω από 100 εκθέτες και δεκάδες χιλιάδες επισκέπτες από όλο τον κόσμο. Κάθε άνοιξη, στη γιορτή αυτή των παιχνιδιών βραβεύονται τα καλύτερα games του χρόνου που πέρασε, ενώ το φθινόπωρο οι εταιρίες ανακοινώνουν τα σχέδιά τους για το τελευταίο τέταρτο του χρόνου, αλλά και το τι πρέπει να περιμένουμε μετά τα Χριστούγεννα.

Κυριακή 5 Σεπτεμβρίου, 10.30 π.μ. Οι πόρτες της μεγαλύτερης έκθεσης computer games στον κόσμο ανοίγουν για να υποδεχτούν τους πρώτους επισκέπτες, για την ακρίβεια μία τεράστια ουρά επισκεπτών που περιμένουν εδώ και πολλή ώρα κάτω από το βροχερό λονδρέζικο ουρανό. Η έκθεση από την αρχή είναι φαντασμαγορική, ένα πανδαιμόνιο πολύχρωμων οθονών και ήχων μέσα στους τρεις ορόφους που καταλαμβάνει. Μπαίνοντας, βρισκόμαστε στο μπαλκόνι του πρώτου ορόφου και τα περίπτερα των περισσότερων εκθετών βρίσκονται διασκορπισμένα κάτω. Εντύπωση προκαλεί το περίπτερο της Microsoft, η οποία παίρνει για πρώτη φορά μέρος στην έκθεση, πιο πέρα είναι η Sierra και δίπλα της η Creative Labs, που γεμίζει το χώρο με μαγικούς ήχους από τις SoundBlaster. Γυρνάμε λίγο, περιδιαβαίνουμε τα περίπτερα και μαζεύουμε αναμνηστικά - μία κονκάρδα του Marko της Accolade, ένα mousepad από τη Virgin - μα ήδη έχει έρθει η ώρα για το πρώτο μας ραντεβού.

Πρώτος σταθμός μας είναι η αίθουσα της Cybedreams, ως φιλοξενούμενοι του διευθυντή της εταιρίας στην Αγγλία, Mark Scriven. Μετά το τυπικό καλωσόρισμα, ακολουθούν οι ερωτήσεις.

Pixel: Την άνοιξη, στην ίδια έκθεση, είχατε ανακοινώσει το CyberRace, αλλά ακόμα δεν είναι διαθέσιμο. Υπάρχει κάποιο πρόβλημα;

Mark Scriven.: Οχι, το παιχνίδι βρίσκεται στα τελευταία στάδια των δοκιμών. Καθυστερήσαμε λίγο την έκδοσή του, για να περάσει η περίοδος του καλοκαιριού, ενώ παράλληλα δουλεύουμε τις επόμενες κυκλοφορίες.

Pixel: ...Οι οποίες περιλαμβάνουν, αν δεν κάνω λάθος, τη συνέχεια του DarkSeed.

M.S.: Σωστά. Πριν από αυτό, όμως, θα ήθελα να αναφέρω τη CD-ROM έκδοση του αρχικού DarkSeed, με την προσθήκη digitized ομιλίας σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς και τη μεταφορά του Macintosh που ήδη κυκλοφορεί.

Pixel: Πείτε μας για το CyberRace. Πρόκειται για ένα race simulation ή ένα shoot'em up;

M.S.: Το παιχνίδι είναι ένα πρωτότυπο 3D combat

race simulation. Η όλη σχεδίαση έγινε από το γνωστό, για τις κινηματογραφικές επιτυχίες, Blade Runner, Aliens και Star Trek, Syd Mead. Αυτό που το κάνει ξεχωριστό, είναι η χρήση της τελευταίας τεχνολογίας landscape rendering VOXELS. Πιστεύουμε ότι θα είναι έτοιμο μέσα στο Σεπτέμβριο.

Pixel: Τι πρέπει να περιμένουμε, λοιπόν, από την Cyberdreams για το μέλλον;

M.S.: Για το Μάρτιο του '94, προγραμματίζουμε τη macintosh μεταφορά του CyberRace. Το φθινόπωρο του '94, τρία παιχνίδια είναι προγραμματισμένα: το Dark Seed 2 είναι η επιστροφή του σκοτεινού κόσμου και το I Have No Mouth And I Must Scream είναι ένα thriller adventure. Τέλος, προετοιμάζεται μια σειρά από RPG, με πρώτο το Hunters of Ralk. Η σειρά θα δημιουργηθεί με τη συμβολή του αρχικού εμπνευστή των RPG παιχνιδιών, Gary Gyrax. Το παιχνίδι είναι αποκλειστικά σχεδιασμένο για CD-ROM και minimum 386 υπολογιστή.

Pixel: Mark, σε ευχαριστούμε για την ξενάγηση στον κόσμο της CyberDreams και ευχόμαστε να μη συναντηθείτε ποτέ με τον Dark World! Ο κόσμος έχει κατακλύσει όλο το χώρο της έκθεσης και οι πρώτες μασκότ αρχίζουν να κάνουν επιδεικτικά τη βόλτα τους ανάμεσα στο κοινό. Ο κύριος James Pond, ο Marko - ο καινούριος της παρέας - ο Captain Amerika μοιράζει αυτόγραφα και δύο lemmings σκοντάφτουν πού και πού.

Επόμενος σταθμός μας είναι η Virgin και η Westwood Studios, οι οποίες συστεγάζονται. Είναι, ίσως, το μεγαλύτερο περίπτερο της έκθεσης και φιλοξενεί, εκτός από τη Virgin, άλλες 4 εταιρίες, οι οποίες κυκλοφορούν τις παραγωγές τους μέσω της Virgin. Αρχικά, μιλάμε με τη διευθύντρια παρουσίασης της Virgin, Danielle Woodyatt.

Pixel: Δεσποινίς Danielle, η Virgin μάς έχει συνηθίσει στις πολλές κυκλοφορίες κατά τη διάρκεια του χρόνου. Τι πρέπει να περιμένουμε λοιπόν μέχρι το '94;

Danelle Woodyatt: Η Virgin είναι μεγάλη εταιρία και εκτός από τις δικές μας παράγωγες, φιλοξενούμε πολλές άλλες αξιόλογες. Ας αρχίσουμε από τις game consoles.

Pixel: Ακούμε ότι, μετά την OCEAN και το Jurassic Park, θα ασχοληθείτε και εσείς με κινηματογραφικές επιτυχίες...

D.W.: Αυτό το χειμώνα και στις αρχές του '94, έχουμε δύο τίτλους για τα συστήματα της SEGA και της Nintendo, που σχετίζονται με τη μεγάλη οθόνη. Στο The Jungle Book συνεργαστήκαμε στενά με τους δημιουργούς των κινούμενων σχεδίων της Walt Disney Studios, ώστε να πετύχουμε να κρατήσουμε ακριβώς το ίδιο στιλ με την ταινία, διατηρώντας ίδια ακόμα και τα sound effects και το soundtrack. Το δεύτερο είναι ένα simulator πολεμικών τεχνών, όπου ο παίχτης παίρνει το ρόλο δασκάλου του είδους Bruce Lee. Το παιχνίδι έχει μερικά μοναδικά χαρακτηριστικά, όπως το ότι παίζουν τρεις χαρακτήρες ταυτόχρονα. Ετσι, ο παίχτης μπορεί να χειριστεί δύο αντιπάλους μαζί ή ένας δεύτερος παίχτης να έχει το "άλλο εγώ" του Bruce. Τέλος, δύο ήρωες της μεγάλης οθόνης μάχονται μεταξύ τους για την επιβίωση της ανθρωπότητας στο Robocop vs Terminator.



Pixel: Ακούσαμε για έναν "Αλλο Κόσμο"...

D.W.: Ναι, το βραβευμένο Another World περνάει στο Mega-CD με ανανεωμένα γραφικά και ήχο, καθώς και ένα ολοκαίνουριο δεύτερο μέρος, με τον τίτλο Another World I and II. Και με αυτό τελειώνουμε με τα game consoles, για να περάσουμε στην Amiga και τα PCs.

Pixel: Υπάρχουν αποκλειστικοί τίτλοι για την Amiga και τον Atari;

D.W.: Ενα καταπληκτικό platform/arcade/adventure, με το τρομερό χιούμορ του Bart Simpson, που είναι βασικός χαρακτήρας στο Bart versus the world και το Alien 3, μία μεταφορά της ομώνυμης επιτυχίας στο Super Nintendo. Σε Amiga θα κυκλοφορήσουν τρεις τίτλοι: το Cool Spot και το Terminator 2 the arcade, που είναι αμφότερα μεταφορές από κονσόλες, ενώ το Apocalypse είναι ένα φεστιβάλ φωτιάς.

Pixel: Ακούγεται ιδιαίτερα καταστροφικό. Από την πλευρά των PC ακούσαμε για ένα comic adventure. Καθώς δεν έχουμε ξαναδεί κάτι παρόμοιο, θα μπορούσατε να μας πείτε κάτι για αυτό;

D.W.: Εννοείτε φυσικά το Benath A Steel Sky. Είναι το πρώτο computer-based animated comicbook adventure. Χρειάστηκε το ταλέντο ενός κορυφαίου σεναριογράφου κόμικ (Dave Gibbons), ενός βραβευμένου σκιτσογράφου και μία μεγάλη εταιρία (Revelation), που μας έχει δώσει δείγματα όπως το Lure of the Temptress, προκειμένου να στηριχτεί αυτό το πραγματικά πρωτότυπο comic adventure.

Pixel: Και πότε με το καλό μπορούμε να διαβάσουμε..., χμ, να παίξουμε ήθελα να πω, αυτό το computer-based comic adventure;

D.W.: Υπολογίζουμε την κυκλοφορία του αυτό το φθινόπωρο. Την ίδια εποχή, τον Οκτώβριο έχουμε το Conspiracy, ένα advneture από την Cryo (DUNE) γεμάτο πολιτικές ίντριγκες και κατασκοπία, στην καρδιά της



Η διαφήμισή του έκλεψε την καρδιά του συντάκτη μας. Ως γνωστόν, ο Γιάννης είναι φανατικός του τένις.

Στο περίπτερο της Westwood Studios, ο συντάκτης μας μαζί με τους Theodore A. Morris (Westwood Studios Coordinator), Dwight O Kinara (Audio Engineer/ Composer).

KGB την εποχή της περεστρόικα. Λίγο αργότερα, κατά το Νοέμβριο, έρχεται η μεταφορά στους υπολογιστές του Mortal Kombat, μίας από της μεγαλύτερες επιτυχίες των arcade και game consoles. Είναι ευκαιρία, όμως, να σας συστήσω σε έναν από τους δημιουργούς των επιτυχιών της πολυσυζητημένης Westwood Studios, τον κύριο Dwight Okahara υπεύθυνο της ηχητικής επιμέλειας των παραγωγών της εταιρίας.

Pixel: Είμαστε ιδιαίτερα ευτυχείς για τη γνωριμία, αφού μόλις στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού μας παρουσιάσαμε το καταπληκτικό Land of Lore στην ειδική έκδοση που είχαμε από εσάς.



Dwight Okahara: Τότε, είναι ευκαιρία να σας ανακοινώσω τη CD ROM έκδοση του παιχνιδιού, που θα έχει βελτιώσεις στη μουσική και το gameplay. Είναι πολύ πιθανό, η φωνή σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού να ανήκει σε διάσημο ηθοποιό του κινηματογράφου, του οποίου το όνομα δεν μπορώ να αποκαλύψω ακόμα.

Pixel: Υπάρχει κάποια νέα κυκλοφορία;

D.O.: Σίγουρα! Μέσα στο Δεκέμβριο ετοιμάζουμε τη συνέχεια του Legend of Kyrandia. Το νέο παιχνίδι θα ονομάζεται The Hand of Fate και υπόσχεται εκατοντάδες (!!!) ώρες εξερεύνησης σε νέα μέρη της Kyrandia, περισσότερους γρίφους και χαρακτήρες από το προηγούμενο.

Pixel: Δείχνει να είναι άλλο ένα top hit (και από τις οθόνες που είδαμε, είναι) για τη Westwood. Μήπως σχεδιάζεται η συνέχεια του Lands of Lore;

D.O.: Αν και δεν μπορώ να κάνω επίσημη ανακοίνωση, ναι θα υπάρξει Lands of Lore II αργότερα - κατά τα μέσα του '94.

Pixel: Dwight, σε ευχαριστούμε πολύ και ελπίζουμε να τα ξαναπούμε την άνοιξη, στην επόμενη ECTS.

Η έκθεση βρίσκεται στο φόρτε.της και εμείς κατευθυνόμαστε στο περίπτερο της Microprose. Εκεί, μιλήσαμε με τον Jason Dutton για τους προσεχείς τίτλους της εταιρίας. Στο χώρο των game consoles περιμένουμε τα F-15 Strike Engle II για Sega Megadrive και Super Strike Engle, The Chaos Engine από τους γνωστούς παραγωγούς του Gods και του STAR TREK Space, ...the final frontier για Super NES, ενώ και στα δύο format θα κυκλοφορήσουν τα Impossible Mission 2025 και Tinhead - ένα γεμάτο χιούμορ platform arcade. Στο χώρο των συμβατών έχουμε τα StarLoard, ένα διαστημικό, strategy και space battles simulation - μάλλον κάτι σαν το Elite, αλλά με φανταστικά γραφικά, ήχο και animation - και το Subwar 2050, ένα simulation υποβρύχιου πολέμου!!!

Επόμενος μεγάλος σταθμός ήταν η Electronic Arts, που και αυτή με τη σειρά της φιλοξενεί άλλες εταιρίες, όπως η Origin, η Broderbund και η Three-Sixty. Μιλώντας με τον Nick Channon, διευθυντή promotion, μάθαμε για τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας.

Pixel: Μάθαμε ότι πρόκειται να βγάλετε κάποιο hardware adaptor για Sega Megadrive.

Nick Channon: Πρόκειται για ένα επαναστατικό controller, το οποίο συνδέεται απλά στην έξοδο του joypad της κονσόλας και δίνει τη δυνατότητα να συνδέσουμε 4 joypad ταυτόχρονα. Είναι κάτι που θα φέρει επανάσταση στα multi-player παιχνίδια.

Pixel: Θα βρει όμως υποστήριξη από τους κατασκευαστές παιχνιδιών;

N.C.: Εμείς από την πλευρά μας έχουμε ήδη 6 τίτλους, που θα κυκλοφορήσουν και θα χρησιμοποιούν τις δυνατότητες του 4 way play, όπως λέγεται.

Σημαντικότερος από αυτούς είναι το FIFA International Soccer, ίσως το καλύτερο football simulator που κυκλοφόρησε ποτέ.

Pixel: Υπάρχει κάτι άλλο για τις κονσόλες;

N.C.: Ναι, έχουμε τα Hounting Sterring Polterguy, ένα γεμάτο blank-χιούμορ game, το Virtual Pinball και φυσικά, τη συνέχεια των περιπετειών του James Pond στο τρίτο επεισόδιο Operation Starfish. Στο Super NES, έχουμε το Turn and Burn ένα δυνατό flight simulator και το Super Battle Tank 2. Στο χώρο των συμβατών τώρα, μέσα στο Σεπτέμβριο, κυκλοφορεί το ShadowCaster, ένα adventure/action game, που αξίζει σίγουρα να δείτε, καθώς και το Privateer. Για το Νοέμβριο, έχουμε προγραμματίσει το SSN-21 Seawolf, το οποίο μπορεί να θεωρηθεί απόγονος του 688 Attack Sub.

Pixel: Πείτε μας για το Myst. Μάθαμε ότι ψηφίστηκε ανάμεσα στα 10 καλύτερα games στην αντίστοιχη αμερικάνικη έκθεση.

N.C.: Πράγματι, είναι σίγουρο ότι το αξίζει. Είναι το πρώτο μεγάλο παιχνίδι, το οποίο κατασκευάζεται αποκλειστικά για macintosh και κυκλοφορεί μόνο σε CD ROM. Είναι ένα σουρεαλιστικό adventure, όπου ο παίχτης βλέπει τον κόσμο σε πρώτο πρόσωπο. Το παιχνίδι έχει φωτορεαλιστικά γραφικά και καταπληκτικό ήχο. Το συνολικό πρόγραμμα καλύπτει σχεδόν όλη την έκταση των 600 MB του CD ROM!!!

Προτού φύγουμε από το περίπτερο της AIA, σταματήσαμε να δούμε το Myst. Είναι κάτι που πραγματικά μάς εντυπωσίασε, αλλά στην τελευταία μας ερώτηση στο Nick Channon μάθαμε ότι η εταιρία δεν σκοπεύει προς το παρόν να κάνει κάποιο conversion για PC. Προχωρώντας, βρεθήκαμε στο περίπτερο των Sierra/Dynamix. Εκεί, είχαμε την ευκαιρία να θαυμάσουμε το Aces Over Europe και το Pinball for Windows της Dynamix. Από την πλευρά της Sierra, μέσα στο Νοέμβριο θα έχουμε τα Police Quest IV: Open Season, Larry 6: Shape Up or Slip Out και το πρώτο μίας νέας σειράς adventure, το Gabriel Knight: Sins Of The Father, ένα νεο-γοτθικό θρίλερ (!!!) με εντυπωσιακά 3D high resolution γραφικά και το ομώνυμο διήγημα μέσα στο πακέτο. Τέλος, μέσα στο χειμώνα του '93 περιμένουμε και το Quest for Glory IV: Shadows of Darkness, που θα περιλαμβάνει τη δυνατότητα να ξεκινήσετε το παιχνίδι με τον ήρωά σας, όπως τον έχετε σώσει σε κάποιο από τα προηγούμενα επεισόδια της σειράς. Συνεχίζοντας την περιήγησή μας, περάσαμε από την Domark και την Ocean, που γιορτάζουν τα 10 χρόνια παραμονής τους στο χώρο των computer games. Η πρώτη, με το F1, φιλοδοξεί να πάρει τα πρωτεία από το αντίστοιχο της Microprose. Ενώ, μετά την επιτυχία του AV8B Harrier Assault, ετοιμάζει για τον Οκτώβριο την SVGA έκδοσή του. Σίγουρα, πάντως, με το Final Cup World Tour παίρνει το βραβείο της πιο τολμηρής αφίσας.

Τέλος, μετά τον Mario της Nintendo και τον Sonic της Sega, θέλει να καθιερώσει το δικό της ήρωα, το συμπαθητικό Marko, που με μία μπάλα ποδοσφαίρου τα βάζει με εκατοντάδες κακά cartoons.

Η Ocean, από την πλευρά της, συνεχίζει στον πανικό



Στο περίπτερο της CyberDream συναντήσαμε τον Managing Director της εταιρίας, ο οποίος μας μίλησε για το CyberRace.

που έχει δημιουργήσει το Jurassic Park, ενώ ετοιμάζει το TFX για την Amiga και τα Dennis, Mr Nutz στο Super NES. Στον επόμενο σταθμό μας βρήκαμε τον Sam και τον Max, που στο νέο adventure της LucasArts Sam & Max hit the road υπόσχονται άφθονο γέλιο με τις περιπέτειές τους. Και μία πληροφορία, όχι επιβεβαιωμένη, αλλά από "έγκυρους κύκλους": μέσα στην άνοιξη του '94 έρχεται η πέμπτη συνέχεια του θρυλικού Indy, Psygnosis και Hired Guns - ένα RPG/adventure με καταπληκτικά γραφικά (8 MB) και ήχο (1.2 MB) - ακόμα, Innocent until caught - το δεύτερο adventure της εταιρίας, επίσης με τρομερά γραφικά και gameplay - και τέλος, ένα interactive action game, το Microcosm, ένα ταξίδι μέσα στο ανθρώπινο σώμα που χρησιμοποιεί fractal engine technology, για την παραγωγή των πιο "ζωντανών" γραφικών που έχετε δει ποτέ.

Η ώρα περνάει και πρέπει να βιαστούμε. Στο δρόμο μας συναντάμε την Accolade, με δύο από τα μεγαλύτερα αστέρια του παγκόσμιου αθλητισμού. Ο θρυλικός Πελέ δίνει τα φώτα του για το ομώνυμο football simulation, ενώ ο C. Barkley δανείζει το γνωστό του στιλ στο basket simulation της Accolade. Και τα δύο θα κυκλοφορήσουν για Sega Mega Drive και Super NES.

Βιαστικά κατευθυνόμαστε προς την έξοδο, αλλά εκεί παραμονεύει η Infogrames και το Alone in the Dark II, καθώς και ο Asterix με το μαγικό του φίλτρο, παρέα με τα χαριτωμένα στρουμφάκια Smurfs. Οι οποίοι κάνουν εντυπωσιακά το ντεμπούτο τους στον κόσμο των computer games μέσα από τις κονσόλες της Nintendo. Επιτέλους φθάνουμε στην έξοδο, η έκθεση έχει τελειώσει για εμάς, αλλά η προσπάθεια των εταιριών συνεχίζεται, για να προλάβουν να ανταποκριθούν στα όσα μας έταξαν. Η έκθεση του Απριλίου του '94 θα δείξει ποιες θα τα καταφέρουν και ποιες όχι. Ως τότε, παίζετε συνεχώς, αδιάλειπτα, ακατάπαυστα, αλύπητα, ασταμάτητα, ατρόμητα, αγέρωχα, ασύστολα... ...Και φυσικά, διαβάζετε PIXEL, για να μαθαίνετε τα νεότερα του τόσο φανταστικού κόσμου των computer games.



ριν από μερικές μέρες, λίγο προτού κλείσει η ύλη του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας, ήρθε στα γραφεία μας το περιβόητο αυτό εργαλείο, το οποίο, για όσους δεν έχουν υπόψη τους, βρίσκεται μέσα σε πολλά από τα μηχανήματα που κατοικούν στις αίθουσες ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας (γνωστότερες ως ουφάδικα ή μπλιπ-μπλιπ). Φυσικά δεν ήταν δυνατόν να μη σας το παρουσιάσουμε αμέσως. Reviews ακυρώθηκαν, συντάκτες απολύθηκαν και τελικά νά 'μαστε... Ενα μαύρο κουτί αρκετά μεγάλων διαστάσεων αποτελεί τη συσκευασία του NEO-GEO, το οποίο περιέχει τα απαραίτητα για να το στήσει κανείς. Η κεντρική μονάδα, ένα joypad, η τροφοδοσία και τα απαραίτητα καλώδια, βρίσκονται εκεί μέσα.

NEO-GEO

Το όνειρο του κάθε gamer!

Σίγουρα κάτι θα σας λέει το όνομά του. Εχει γίνει γνωστό προτού καν κυκλοφορήσει επίσημα στη χώρα μας και έχει συνδεθεί άμεσα με τις αίθουσες ψυχαγωγίας.

• του Γ. Κακαλέτρη



Ρίχνοντας μία ματιά στη μαύρου χρώματος κεντρική μονάδα, συναντούμε αμέσως μία αρκετά μεγάλη υποδοχή - αυτή των cartridges - και το μεγάλο κουμπί του RESET. Στην μπροστινή πλευρά βρίσκουμε τις δύο υποδοχές των χειριστηρίων, το διακόπτη της τροφοδοσίας, την υποδοχή για τα ακουστικά, το ρυθμιστικό της έντασης του ήχου μέσα από αυτά και τέλος, μία υποδοχή για κάρτες μνήμης. Τέλος, στο πίσω μέρος του κουτιού υπάρχει η υποδοχή τροφοδοσίας και η έξοδος του σήματος video. Σε αυτή πρέπει να σταθούμε λίγο, γιατί είναι κάτι σημαντικό, όσον αφορά στην ποιότητα απόδοσης του NEO-GEO. Η έξοδος video παρέχει το σήμα, που χρειάζεται για να δουλέψει, είτε με composite είτε με RGB monitor, για παράδειγμα το 1084S (ή 1085S) της Commodore, το οποίο κάλυπτε και τα δύο standards. Οι δύο αυτές περιπτώσεις έχουν το καλύτερο αποτέλεσμα, με ένα μικρό προβάδισμα στη δεύτερη (RGB). Ομως, συνήθως οι χρήστες έχουν στη διάθεσή τους τηλεόραση, μειώνοντας έτσι το κόστος του συστήματος και αρκετές φορές αυτή δεν έχει παρά μία υποδοχή για την κεραία. Για αυτές τις περιπτώσεις, παρέχεται εξωτερικός RF διαμορφωτής (modulator), ο οποίος βρίσκεται στη συσκευασία του NEO-GEO και μοιραία προσφέρει αρκετά χαμηλότερη ποιότητα εικόνας (γενικό χαρακτηριστικό της διαμόρφωσης αυτής και όχι του συγκεκριμένου μηχανήματος). Για τηλεοράσεις με scart ή AV είσοδο, δεν υπάρχει λόγος συμβιβασμού, αφού μπορούν να δεχτούν απευθείας το σήμα του NEO-GEO, χωρίς το PAL modulator.

Το joypad, που δίνεται με το αρχικό κουτί, είναι κάτι που τραβάει το μάτι αμέσως. Πρώτα απ' όλα είναι πολύ μεγάλο

σε διαστάσεις και έχει πάνω του τέσσερα μεγάλα κουμπιά (fire buttons), δύο ακόμα κουμπιά με τα κλασικά SELECT και START και, τέλος, ένα μοχλό. Η κίνηση δηλαδή δεν γίνεται με το γνωστό σταυρό, αλλά με κανονικό μοχλό joystick, το οποίο του δίνει ένα σημαντικό πλεονέκτημα. Η αίσθησή του είναι πάρα πολύ καλή και το μόνο του ελάττωμα είναι το μέγεθός του, που απαιτεί τη στήριξή του. Σίγουρα, όμως, είναι ανώτερο των γνωστών joypads.

ΤΟ HARDWARE

Το εσωτερικό του NEO-GEO κρύβει ένα μικρό θαύμα. Οχι ένας, αλλά δύο μικροεπεξεργαστές συναποτελούν την καρδιά του: ο 68000 της Motorolla και ο Z80A της Zilog. Είναι βέβαια η τελευταία λέξη στον κόσμο των CPU's, αλλά το γεγονός της ταυτόχρονης λειτουργίας του (παράλληλη επεξεργασία) έχει εντυπωσιακά αποτελέσματα, συνδυαζόμενο βέβαια με το ειδικό hardware του μηχανήματος. Ο 68000 βρίσκεται στη συχνότητα των 12 μεγακύκλων και ο Z80 A στα 4 MHz. Αν σκεφτείτε ότι η Amiga τα καταφέρνει πολύ καλά με τον 68000 στα 7.09 MHz και μάλιστα χωρίς τον Z80 και τα custom chips του NEO-GEO, τότε μπορείτε ίσως να φανταστείτε τι γίνεται εδώ!

Το μηχάνημα είναι αρχικά εξοπλισμένο με 66 KB μνήμης RAM εργασίας για τους δύο επεξεργαστές του (2 KB για τον Z80A και 64 KB για τον 68000). Ομως, η μνήμη που περιέχεται στα cartridges είναι τεράστια, σε σχέση με τα συνηθισμένα. Ετσι, ποσά των 50 και 100 Megabytes είναι κάτι το συνηθισμένο, ενώ η μέγιστη χωρητικότητα μπορεί να φτάσει και τα 330 MB, πλησιάζοντας ακόμα και αυτή τη χωρητικότητα ενός CD. Βέβαια, το 330 δεν είναι 550, αλλά σκεφτείτε πάλι ότι δεν υπάρχουν καθυστερήσεις φόρτωσης και τα δεδομένα είναι πάντα εκεί στη διάθεση των CPUs. Ετσι, δυνατότητες animation full screen κ.λπ., που μοιάζουν αδύνατες σε μηχανήματα με CD, εδώ αποτελούν σχετικά απλή υπόθεση, αν και ο αριθμός των χρωμάτων είναι πολύ μεγαλύτερος! Από πλευράς ήχου, βρίσκουμε 15 συνολικά κανάλια ψηφιακής διαμόρφωσης PCM, 7 από τα οποία είναι αφιερωμένα στη δημιουργία φωνής. Φυσικά, ο ήχος είναι στερεοφωνικός, αν και αυτό θα το απολαύσει κανείς κυρίως μέσα από τα ακουστικά ή ένα στερεοφωνικό και όχι από την τηλεόρασή του. Το ρυθμιστικό, όπως είπαμε, υπάρχει μπροστά στην κονσόλα και ρυθμίζει την ένταση μέσω των ακουστικών, τα οποία δυστυχώς δεν παρέχονται με την κεντρική μονάδα. Και φτάνουμε στον τομέα των γραφικών, που είναι ένα από τα πολύ δυνατά σημεία του NEO-GEO. 68 KB video RAM είναι αφιερωμένα στο chip γραφικών, το οποίο μέσα από μία παλέτα 65535 χρωμάτων μπορεί να απεικονίσει 4096 ταυτόχρονα στην οθόνη! Σίγουρα, είναι αρκετά παραπάνω από τον ανταγωνισμό... Τα 380 sprites, που μπορεί να χρησιμοποιήσει, ολοκληρώνουν το θέμα των γραφικών, το οποίο στην πράξη δείχνει ότι τα παραπάνω είναι απολύτως ακριβή!

CARTRIDGES-MEMORY CARDS

Κάτι που τραβάει το μάτι στο NEO-GEO, είναι το μέγεθος υποδοχής για τα cartridges, το οποίο είναι τεράστιο σε σχέση με τα γνωστά και φυσικά συνοδεύεται από τεράστιων διαστάσεων cartridges, τα οποία φτάνουν το μέγεθος ενός χοντρού βιβλίου (ίσως λίγο υπερβολικό)! Αν σκεφτεί κανείς, όμως, ότι μπορεί να περιέχουν μέχρι και 330 MB μνήμης, βρίσκει αμέσως τη δικαιολογία για αυτό.



Εικόνα από το GHOST PILOTS.

Ωστόσο, τα ROM cartridges δεν είναι το μόνο είδος καρτών, που συνδέεται στο NEO-GEO. Σε μία μικρή υποδοχή, που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος της κεντρικής μονάδας, τοποθετούνται μικρές κάρτες μνήμης, με στόχο τη δυνατότητα αποθήκευσης δεδομένων ενός παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα hi-scores, records ή ακόμα και κανονικό save game, ώστε να μπορεί κανείς να το συνεχίσει αργότερα. Το μικρό αυτό εξάρτημα αποκτά ένα πρωτότυπο χαρακτηριστικό, καθώς μπορεί να σώσει σε αυτό δεδομένα ακόμα και από το Multi Video System, το αντίστοιχο μηχάνημα της SNK για τις αίθουσες που λέγαμε στην αρχή.

Ετσι, μπορεί να συνεχίσει το παιχνίδι του στα ουφάδικα ή και αντίστροφα. Και μία πληροφορία για το Multi Video System, προκειμένου να το ξεχωρίζετε: έχει μέχρι έξι διαφορετικά παιχνίδια - από τα οποία μπορεί να διαλέξει ο παίκτης - αφού βέβαια καταβάλλει το μεταλλικό αντίτιμο.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του NEO-GEO, αν και δεν εκπλήσσουν κάποιους computer-όθιους, οι οποίοι ίσως έχουν συνηθίσει να ακούνε και για περισσότερα χρώματα αλλά και για πιο γρήγορα μηχανήματα (68030 σε 40 και 50 MHz), τελικά δείχνουν τα δόντια τους, όταν το Power On φέρει το σύστημα σε λειτουργία. Γιατί τα 4096 χρώματα μπορεί να είναι λιγότερα από τα 16,7 εκατ. χρώματα, που ίσως να μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι computer users, όμως κινούνται με πολλή άνεση από το hardware του NEO-GEO και τελικά δεν σου αφήνουν περιθώριο να παρατηρήσεις καμιά έλλειψη. Αν μάλιστα λάβουμε υπόψη ότι σε 16,7 εκατ. χρώματα δεν έχουν ακόμα κυκλοφορήσει παιχνίδια (εκτός από ένα για Amiga, όσο τουλάχιστον ξέρω) και τα περισσότερα είναι σε 16 μέχρι 256, το NEO-GEO βρίσκεται στην κορυφή όσων έχουμε δει μέχρι σήμερα σε λειτουργία. Τα sprites είναι τεράστια, φτάνοντας μέχρι και τη μισή σχεδόν οθόνη, με πολύ καλούς χρωματισμούς και εντυπωσιακή κίνηση. Ανάλογης ποιότητας είναι και το σκρολάρισμα, το οποίο είναι πάντα άριστης αίσθησης και δεν φαίνεται να κομπιάζει, ούτε όταν στην οθόνη συσσωρεύονται πολυάριθμα sprites.



Εικόνα από το ART OF FIGHTING.

Πηγή πληροφοριών για τα παραπάνω αποτελούν τα δύο cartridges, που μας δόθηκαν μαζί με το NEO-GEO από την εταιρία Ανερούσης Control: το Art of Fighting και το Ghost Pilots, δύο παιχνίδια με αρκετά δημοφιλές gameplay, από τις αίθουσες των ηλεκτρονικών, τα οποία όχι δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα από αυτές, αλλά μάλλον υπερτερούν και έναντι πολλών παρόμοιων! Οι εντυπώσεις μας από το NEO-GEO είναι πραγματικά πολύ καλές. Το μόνο αντικείμενο διευθέτησης είναι το κόστος του, το οποίο είναι αναμενόμενα υψηλότερο από αυτό των άλλων κονσολών, αφού διαφέρει αρκετά σε δυνατότητες. Οπως είπαμε και παραπάνω, το NEO-GEO της δοκιμής μάς το πρόσφερε η εταιρία Ανερούσης Control, Στέφανου Σαράφη 21, Αιγάλεω, τηλ.: 5900107.

GHOST PILOTS

Ενα παιχνίδι με αρκετά γνωστό και απλό gameplay, από την ίδια την SNK. Το 1942, το 1943 και αρκετοί απόγονοί τους είναι άλλα παιχνίδια, τα οποία έχουμε δει στο παρελθόν με παραπλήσιο gameplay. Στόχος είναι να οδηγήσεις το πεπαλαιωμένης τεχνολογίας αεροπλάνο μέσα από τα ατελείωτα πυρά των εχθρικών μονάδων, καταστρέφοντας τις εχθρικές βάσεις.

Ενας μεγάλος αριθμός εχθρών ξεπετάγεται από κάθε γωνιά της οθόνης, που σκρολάρει ομαλά συνεχώς προς όλες τις κατευθύνσεις. Τα όπλα, που κουβαλάει είναι δύο: κλασικές ατελείωτες σφαίρες και ένα ειδικό καταστροφικό όπλο, σε περιορισμένο αριθμό. Αυτό μάλιστα μπορεί να είναι ένα από τέσσερα δυνατά, ανάλογα με τον εχθρό που αντιμετωπίζει η χώρα μας. Αρχικά, τα πράγματα είναι εύκολα, αν και η ισχύς του πολυβόλου είναι μικρή. Καθώς όμως αυξάνει ο αριθμός και η δύναμη των εχθρικών σκαφών, δίνεται και στον παίχτη η δυνατότητα να βελτιώσει το αεροσκάφος του, καταστρέφοντας ειδικά εχθρικά σκάφη που "κουβαλάνε" διάφορα bonuses. Τέτοια είναι τα 'S' που ενισχύουν το πολυβόλο, τα 'B' που αυξάνουν τον αριθμό των βολών του ειδικού όπλου και τα "1up" που δίνουν επιπλέον "ζωές". Επίσης, bonus points υπάρχουν σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Η εχθρική δύναμη αποτελείται από αεροσκάφη πολλών τύπων, πλοία, τανκ και αρκετές επίγειες κατασκευές, που πρέπει να καταστραφούν.

Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε τέσσερις πίστες, στις οποίες πέρα από τα background graphics αλλάζουν και οι αντίπαλοι, αφού κάθε χώρα έχει το δικό της εξοπλισμό. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά και η κίνηση ομαλότατη. Ο ήχος περιλαμβάνει τα απαραίτητα εκρηκτικά εφέ, δεν έχει όμως περιθώριο διάκρισης, αν και το hardware θα το επέτρεπε. Το gameplay είναι κλασικό, επιτυχημένο, εξαιρετικής όμως απλότητας. Περιέχεται σε cartridge χωρητικότητας 55 MB! Μπορεί να παιχτεί και με δύο παίχτες ταυτόχρονα, αποκτώντας αρκετά μεγαλύτερο ενδιαφέρον, απαιτώντας όμως φυσικά ένα δεύτερο joypad. Το Ghost Pilots υποστηρίζει τις λειτουργίες load και save, σε κάρτες μνήμης της SNK.

ART OF FIGHTING

Τα 102 MB (!) του cartridge εγγυώνται ότι πρόκειται για κάτι πάρα πολύ καλό. Πρόκειται για ένα κλασικό beat'em up, που πραγματικά ξεχωρίζει και μόνο στις αίθουσες ηλεκτρονικών μπορεί να βρει κανείς κάτι που να το συναγωνίζεται.

Στόχος του παίχτη (ένας από δύο ήρωες που μπορούν να επιλεγούν) είναι να δείρει όσους βρει μπροστά του, ώστε να ελευθερώσει την κοπέλα που έχει απαχθεί. Οι αντίπαλοι είναι 8, οι οποίοι είναι εντελώς διαφορετικοί μεταξύ τους. Και δεν είναι διαφορετικοί μόνο εμφανισιακά, αλλά και στη συμπεριφορά και τις τεχνικές που χρησιμοποιούν. Το επίπεδό τους ρυθμίζεται, τουλάχιστον στο μονό παιχνίδι, μεταξύ EASY, NORMAL και HARD, αλλά σε καμία περίπτωση δεν θα φανούν εύκολοι αντίπαλοι! Σε κάθε αναμέτρηση, πρέπει να κερδίσει στους δύο από τους τρεις γύρους, ώστε να πάρει τη νίκη. Οι κινήσεις είναι πάρα πολλές και χρησιμοποιούν όλα τα πλήκτρα του joypad, αλλάζοντας μάλιστα, συνδυάζοντας αυτά μεταξύ τους και σε συνδυασμό με την κίνηση του joystick. Οι κινήσεις, οι οποίες χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αυξάνονται, καθώς ο παίκτης συναντώντας πιο δύσκολους αντιπάλους. Υπάρχουν κλοτσιές, μπουνιές, διάφορα ακροβατικά χτυπήματα, αμυντικές κινήσεις και ...μαγικά. Μεταξύ των αντιπάλων, υπάρχουν και bonus πίστες, που αυξάνουν την ισχύ αλλά και το πνευματικό επίπεδο του ήρωα. Αυτά μπορεί να είναι το σπάσιμο πάγων, μπουκαλιών ή η χρήση της super δύναμης με μεγάλη ταχύτητα! Το πνευματικό επίπεδο είναι μία επιπλέον παράμετρος του Art of Fighting, η οποία με διάφορες τεχνικές αυξάνεται ή μειώνεται, δίνοντας τη δυνατότητα για επιπλέον δυνατές λαβές και χτυπήματα. Τα sprites είναι πραγματικά τεράστια και κινούνται με μεγάλη άνεση από το hardware του NEO-GEO.

Τα χρώματα είναι πάρα πολύ καλά, όπως και ο ήχος του, που περιλαμβάνει και ομιλία. Ομως, υπάρχει κάτι ακόμα, που δίνει στο Art of Fighting μία ακόμα ώθηση προς την κορυφή. Κατά τη διάρκεια της μάχης, τα background graphics, τα οποία βρίσκονται σε πολύ υψηλό αισθητικό επίπεδο, σκρολάρουν συνεχώς δεξιά-αριστερά, ανάλογα με τις κινήσεις των αντιπάλων. Αν μάλιστα η μεταξύ τους απόσταση μεγαλώσει πολύ, γίνεται και αυτόματα zoom out, ώστε να φαίνονται όλοι πάνω στην οθόνη! Και όλα αυτά γίνονται χωρίς κανένα γκαπ στη δράση! Το Art of Fighting μπορεί να παιχτεί και διπλό, αλλά τότε δεν υπάρχει η δυνατότητα ρύθμισης του επιπέδου. Και αυτό υποστηρίζει τη δυνατότητα load και save σε memory cards.

ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ

κάθε gamer
στα 32 Bit







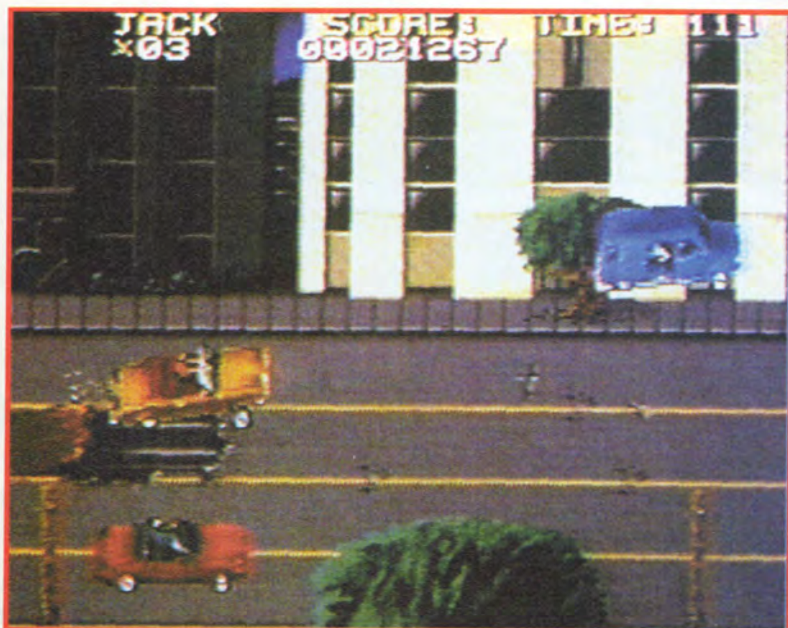
**ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ
COMPUTERS**

**ANEROUSSIS
CONTROL L.T.D.**

Σ. Σαράφη 21, 122 41 ΑΙΓΑΛΕΩ,
Τηλ.: 59.00.107 - 59.06.006
Fax: 59.02.556, TLX.: 226600 PACA

Last Action Hero

Οι ταινίες αποτελούν πηγή έμπνευσης για τους προγραμματιστές, αφού προσφέρουν μια "ιστορική" βάση (σενάριο) και αρκετή διαφήμιση με ελάχιστο κόπο. Θύμα τους αυτή τη φορά, και μετά το Jurassic Park, ο "μικρός" Αρνι και η τελευταία του ταινία, Last Action Hero.



• του Γιώργου Κακαλέτρη

Η ΤΑΙΝΙΑ

Μία από τις πιο ακριβοπληρωμένες ταινίες παρουσιάστηκε αυτό το καλοκαίρι σχεδόν ταυτόχρονα με την εμφάνιση της υπερπαραγωγής του Στίβεν Σπίλμπεργκ. The Last Action Hero είναι το όνομά της και, ούτε λίγο ούτε πολύ, έφτασε σε κόστος το ύψος των 100 εκατομμυρίων δολαρίων. Πρωταγωνιστής της ο τερατώδης Αρνολντ Σβαρτσενέγκερ, ο οποίος επιστρέφει μετά το Terminator II (The Judgement Day) ριζικά ανανεωμένος.

Η υπόθεση είναι εξωπραγματική. Ενας πιτσιρικάς, ο Danny Madigan, κινηματογραφόφιλος σε έσχατο βαθμό, ονειρεύεται συνεχώς τον κόσμο του ήρωά του, Jack Slatter (Αρνολντ Σβαρτσενέγκερ), μέχρι που κάποια στιγμή ...τον ρουφάει η οθόνη και γίνεται ενεργό μέλος των όσων γίνονται εκεί. Στην αρχή, είναι αρκετά διασκεδαστική για τον μικρό η περιπλάνηση στους κόσμους που έχει ονειρευτεί, όπως το να συναντά κατασκευάσματα και ήρωες που έχει θαυμάσει στο παρελθόν σε ταινίες. Ομως τα πράγματα γί-

νονται πολύ δύσκολα όταν ο κακός έμπορος ναρκωτικών παίρνει στα χέρια του το "μαγικό εισιτήριο" για την εισβολή του στην πραγματικότητα. Ο Slater, οδηγούμενος από το μικρό Danny, πρέπει να βγει στον κόσμο και να αντιμετωπίσει τους κακούς. Ομως εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά, γιατί οι σφαίρες είναι αληθινές και τα χτυπήματα πονάνε. Ασε που μπορεί κάποια φορά να κερδίσουν και οι κακοί (εεε, λέμε τώρα, τέτοια πράγματα δεν γίνονται).



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ιδανική περίπτωση ταινίας που θα γίνει παιχνίδι. Το Last Action Hero και τα software houses, λοιπόν, δεν έχασαν καιρό - για την ακρίβεια η θυγατρική της Sony, Sony Imagesoft, η οποία ασχολείται με την ανάπτυξη software. Τώρα τελευταία, μάλιστα, η εταιρία αυτή αγόρασε την Psygnosis, η οποία "ρίχτηκε με τα μούτρα" στην κατασκευή του παιχνιδιού για το MegaCD. Ταυτόχρονα προχωρούν και οι άλλες οκτώ εκδόσεις του Last Action Hero, για Amiga, PC, MegaDrive, NES, SuperNES, MasterSystem, GameGear και GameBoy. Πρόκειται για ένα platform-beat 'em up, στο οποίο θα υπάρχει η δυνατότητα να παίξουν ένας ή δύο παίκτες (στο στιλ του Final Fight). Ο παίκτης πρέπει να διαλέξει έναν από τους τρεις χαρακτήρες που θα ελέγχει και να τον οδηγήσει, μέσα από έξι επίπεδα δυσκολίας (τα οποία αντιπροσωπεύουν σκηνές από την ταινία), στο τέλος της αποστολής του. Οι κακοί θα βρίσκονται όμως και στο τέλος κάθε πίστας και θα είναι πάλι τραβηγμένοι από τις πραγματικές σκηνές. Ενδιάμεσα στα levels θα υπάρχει και διάλειμμα με animations από το film. Ολα αυτά θα φτάσουν στο απόγειό τους στην έκδοση για Mega CD, όπου και ο ήχος αλλά και η χωρητικότητα (του CD) βρίσκονται σε άλλα επίπεδα. Ετσι θα υπάρχουν digitized πρόσωπα και σκηνές. Σκρολάρισμα προς όλες τις κατευθύνσεις και εξαιρετικά προσεγμένα γραφικά είναι μέσα στις προδιαγραφές του παιχνιδιού, που στοχεύει να εγκαταστήσει τον Αρνι στις οθόνες των gamers, κάτι το οποίο δεν κατάφεραν μέχρι τώρα οι άλλες μεταφορές του στους ψηφιακούς δρόμους. Η αυτόματη προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας στα επίπεδα της ικανότητας του παίκτη θα είναι μάλλον ένα από τα στοιχεία που θα συνοδεύουν το παιχνίδι και θα το κάνουν ελκυστικότερο για παίκτες που δεν είναι και πολύ ικανοί στο joystick.



Το γεγονός ότι η ταινία ήταν μυστική - όπως εξάλλου και το Jurassic Park - δημιούργησε αρκετά προβλήματα στους δημιουργούς του παιχνιδιού, οι οποίοι δεν είχαν αρκετό υλικό για τη δημιουργία των σκηνών του παιχνιδιού. Επίσης, η αλλαγή του Αρνολντ σε πιο ήπιο "τύπο" δεν αφήνει πολλά περιθώρια. Ετσι οι προγραμματιστές πρέπει να αυτοδημιουργήσουν. Επιπλέον, ή επιμονή του ήρωα της ταινίας να μη χρησιμοποιηθούν όπλα στο ομώνυμο παιχνίδι έφερε ακόμα ένα μικρό πρόβλημα, αφού περιορίζει κάπως το gameplay. Η άποψη του κυρίου Σβαρτσενέγκερ ήταν ότι η συνεχής επαφή των μικρών με τη βία και τα φονικά αντικείμενα θα αντικατοπτριστεί στην πραγματική τους ζωή. Ομως η βία δεν λείπει από το gameplay.

ΤΑ ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ

Η ταινία αυτή προσέλκυσε ιδιαίτερα το ενδιαφέρον του Αρνολντ γιατί, όπως είπε ο ίδιος, όταν ήταν μικρός (δεν μπορώ να τον φανταστώ...) παρακολουθούσε το θρυλικό Τζον Γουέην σε μια ταινία και του ήρθε η ιδέα να βρισκόταν μαζί του πάνω στη σέλα. Δύσμοιρο αλογάκι... Τώρα, ευτυχώς, υπάρχουν τα τζιπ που τον αντέχουν. Προσπαθώντας να αποδείξει ότι στη ζωή του υπάρχει τόση δράση όση και στις ταινίες του, ο Αρνολντ απέφυγε τη χρήση στάντμεν στο 85% των επικίνδυνων σκηνών του φιλμ.





SOFTWARE FLASH

SPLATTER HOUSE 3

Η σειρά των "Splatter House" ξεκίνησε από τα coin-op, με το πρώτο παιχνίδι να είναι ένα beat'em up που εξελίσσεται σε ένα μάλλον αποκρουστικό σπίτι, με αηδιαστικούς εχθρούς, τα εντόσθια των οποίων διασκορπίζονται στην οθόνη όταν τους στέλνετε πίσω στο δημιουργό τους. Από την πρώτη εμφάνιση της σειράς μέχρι σήμερα μεσολάβησε αρκετός καιρός, η μεταφορά του παιχνιδιού στο Mega Drive και η κυκλοφορία δύο ακόμη τίτλων της ίδιας σειράς. Τίποτε όμως από αυτά δεν στάθηκε ικανό να επιφέρει κάποια σημαντική αλλαγή στο παιχνίδι, με αποτέλεσμα το "Splatter House 3" να είναι καταπληκτικά όμοιο με τους προκατόχους του.

Για να είμαστε ακριβείς, θα πρέπει να σημειώσουμε δύο διαφορές. Πρώτον, τα γραφικά έχουν αλλάξει, ιδιαίτερα τα σκηνικά, μια και στα sprites θα αναγνωρίσουμε παλιούς γνωστούς.

Αυτό άλλωστε ήταν αναμενόμενο, μια και έχουμε να κάνουμε με καινούριο παιχνίδι. Η δεύτερη διαφορά είναι ότι, σε αντίθεση με ό,τι συνέβαινε στους προκατόχους, εδώ η διαδρομή που θα ακολουθήσετε δεν είναι αυστηρά προκαθορισμένη, αλλά μπορείτε να περιπλανηθείτε σε κάθε επίπεδο, προτού αποφασίσετε (ή καταφέρετε) να βρείτε τον κακό φρουρό που φυλάει την έξοδο προς το επόμενο επίπεδο.

Κατά την περιπλάνησή σας, μάλιστα, μπορείτε να βρείτε ένα χάρτη του επιπέδου, ο οποίος θα σας διευκολύνει ιδιαίτερα.

Το "Splatter House 3" πρέπει να έχει δημιουργηθεί για όσους δεν είναι ιδιαίτερα επιδέξιοι με το χειριστήριο, μια και οι εχθροί δεν προβάλλουν σημαντική αντίσταση, ενώ η δυνατότητα να συνεχίσετε απεριόριστες φορές από το σημείο όπου χάσατε θα σας επιτρέψει να φτάσετε στο τέλος από το πρώτο κιόλας παιχνίδι.

Αν, μάλιστα, προσθέσουμε ότι δεν προσφέρει τίποτε καινούριο και ότι, αν θέλετε κάτι αντίστοιχο, υπάρχουν καλύτερες επιλογές, το "Splatter House 3" είναι ένα παιχνίδι που μάλλον θα ξεχαστεί γρήγορα.





FREAK OUT



Το Freak out είναι ένα puzzle game, στο οποίο ελέγχετε κάτι μαλλιαρά ζωάκια με διαφορετικά χρώματα το καθένα. Αυτά τα ζωάκια βρίσκονται πάνω σε μια τρίλιζα.

Ξεκινούν λοιπόν από το κέντρο της και εσείς πρέπει να τα κατευθύνετε με τέτοιον τρόπο, ώστε να σχηματιστεί τρίλιζα με ζωάκια του ίδιου χρώματος. Οταν το κατορθώσετε, τότε αυτά εξαφανίζονται και έτσι έχετε περισσότερο χώρο για τις κινήσεις σας.

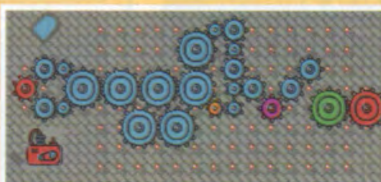
Αυτός είναι και ο αντικειμενικός σκοπός σας, γιατί αν αφήσετε να γεμίσει το ταμπλό, τότε το γνωστό Game Over εμφανίζεται στην οθόνη.

Υπάρχουν όμως και άλλες δυσκολίες όπως κάποια τούβλα που εμποδίζουν την κίνησή σας και θέσεις που παίρνουν κάποιο τυχαίο χρώμα.

Ετσι, καλείστε να βάλετε όλη τη στρατηγική σας σκέψη για να φτιάξετε αυτές τις περίεργες τρίλιζες. Πρόκειται για ένα αξιόλογο παιχνίδι για όσους βαρέθηκαν τα shoot 'em up.



GEAR WORKS



Το Incredible Machine σίγουρα θα το θυμάστε όλοι. Ηταν ένα επιτυχημένο platform game, το οποίο όλοι αγαπήσαμε για την πολύ έξυπνη ιδέα του. Κάτι παρόμοιο προσπαθεί να κάνει και η Hollyware με το Gear Works. Εδώ δεν υπάρχει η πληθώρα αντικειμένων του T.I.M., αλλά προσπαθείτε να ενώσετε κάτι γρανάζια. Οταν το καταφέρετε, σώζετε κάποια ιστορικά μνημεία από την καταστροφή, όπως τον Πύργος της Πίζας, τη Σφίγγα της Αιγύπτου ή το Αγαλμα της Ελευθερίας. Υπάρχουν όμως και κάποια ζωάκια, τα οποία κάνουν δύσκολη την αποστολή σας. Πρέπει να τα πυροβολήσετε, γιατί διαφορετικά σάς "τρώνε" τις βάσεις των γραναζιών.

Σε γενικές γραμμές πρόκειται για μια καλή ιδέα.

Legend of Ragnarok



Κατά καιρούς έχουν βγει κάποια games που έχουν ως βάση το σκάκι. Διαφέρουν όμως σε μερικούς κανονισμούς, ενώ αλλάζει και ο σκοπός του παιχνιδιού. Ετσι βγήκε το Legend of Ragnarok, ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με πολύ ενδιαφέρον. Σε αυτό το παιχνίδι τα άσπρα πιόνια βρίσκονται στο κέντρο και αμύνονται, ενώ τα μαύρα, που βρίσκονται γύρω τους, εξαπολύουν την επίθεσή τους. Για να "βγάλετε από τη μέση" κάποιο αντίπαλο πιόνι, θα πρέπει να τοποθετήσετε δύο δικά σας γύρω του. Υπάρχουν ακόμα περίπου δέκα είδη πιονιών, το καθένα από τα οποία έχει τα δικά του χαρακτηριστικά. Υπάρχει επιλογή για διπλό, αλλά μπορείτε να παίξετε και ενάντια στον υπολογιστή. Θα το συνιστούσαμε ανεπιφύλακτα σε όσους έχουν βαρεθεί να παίζουν σκάκι.



ASTERIX

Βρισκόμαστε στο 50 π.Χ. και μόνο ένα μικρό χωριό στα βόρεια της Γαλατίας προβάλλει αντίσταση στους Ρωμαίους κατακτητές. Το μέλλον όμως, του χωριού αυτού παρουσιάζεται αβέβαιο, καθώς ο δυνατότερος πολεμιστής του, ο Οβελίξ, αιχμαλωτίστηκε από τους Ρωμαίους και κρατείται στα μπουντρούμια της αιώνιας πόλης. Θα είναι δύσκολο να αποκρουστεί η επόμενη έφοδος την λεγεώνων του Καίσαρα, εκτός... αν ο Αστερίξ ταξιδέψει μέχρι τη Ρώμη και σώσει τον πιστό του φίλο.

Το ταξίδι βέβαια δεν είναι εύκολο, μια και ο ήρωάς μας θα πρέπει να ξεφύγει από πειρατικά πλοία και να διασχίσει ρωμαιοκρατούμενες περιοχές, όπου σίγουρα δεν θα τον υποδεχτούν εξαιρετικά φιλόξενα. Στις δύσκολες καταστάσεις, βέβαια, λίγο μαγικό φίλτρο θα φανεί χρήσιμο.

Πριν εμφανιστεί το παιχνίδι αυτό, δύσκολα θα φανταζόταν κανείς ότι η Αίγυπτος, η Ελβετία και η Ρώμη έχουν τόσες πλατφόρμες, οι οποίες μάλιστα αποτελούν τη μοναδική διαδρομή για να τις διασχίσει



κανείς. Ο Αστερίξ θα πρέπει να πηδάει από πλατφόρμα σε πλατφόρμα και να αντιμετωπίζει τους αντιπάλους του, οι οποίοι θέλουν να τον σταματήσουν. Ολα όμως θα ήταν πιο απλά, αν μπορούσατε να πείσετε το χαρακτήρα σας να ακολουθεί τις εντολές που δίνετε από το χειριστήριο. Πολλές φορές θα χάσετε, πέφτοντας από κάποια πλατφόρμα ή χτυπημένοι από αντίπαλο, επειδή ο χαρακτήρας σας δεν ανταποκρίθηκε όπως θα περιμένατε. Αν, πάντως, ξεπεράσετε αυτό το πρόβλημα, θα μπορέσετε να προσέξετε τα όμορφα γραφικά και τα επιτυχημένα ηχητικά εφέ. Μην περιμένετε βέβαια πρωτοτυπία, γιατί απλά δεν υπάρχει. Ειδικότερα, στην έκδοση για το Game Boy θα βρείτε πολλά στοιχεία από το Super Mario, χωρίς αυτό να είναι απαραίτητα κακό...



TIME GAL



Σε πολλά παιχνίδια έχουμε δει τους ήρωες να μπλέκουν σε δύσκολες καταστάσεις και να περιμένουν από εσάς να τους σώσετε. Το "Time Gal" είναι μία ακόμη τέτοια περίπτωση, στην οποία η ηρωίδα θα παλέψει πολλές φορές με το θάνατο, κατά τη διάρκεια ενός ταξιδιού στο χρόνο, το οποίο ξεκινά από το έτος 7.000.000 π.Χ. και φτάνει μέχρι το μέλλον.

Εσείς καλείστε να γίνετε ο φύλακας-άγγελος της ηρωίδας και να καθοδηγείτε τα βήματά της, ώστε να αποφεύγει τις κακοτοπιές.

Μπλέκεστε έτσι σε ένα παιχνίδι του τύπου "Dragon's Lair" ή "Space Ace", όπου απλά πρέπει να πατήσετε τη σωστή διεύθυνση στο χειριστήριο ή το σωστό πλήκτρο την κατάλληλη στιγμή.

Οπως εύκολα καταλαβαίνει κανείς, το gameplay είναι εκ των πραγμάτων περιορισμένο και το κύριο βάρος έχει δοθεί στα γραφικά και τον ήχο - έδαφος πρόσφορο άλλωστε, μια και το Mega CD διαθέτει τις κατάλληλες προϋποθέσεις. Το τελικό αποτέλεσμα είναι πραγματικά εντυπωσιακό και στους δύο τομείς, μια και τα γραφικά δίνουν την αίσθηση κινούμενων σχεδίων, ενώ ο ήχος συμπεριλαμβάνει όμορφες μελωδίες και προσεγμένα ηχητικά εφέ.

Το μόνο πρόβλημα είναι ότι συνήθως θα είστε υπερβολικά απορροφημένοι από την προσπάθεια να κάνετε τη σωστή κίνηση την κατάλληλη στιγμή, με αποτέλεσμα να μην προσέχετε τα γραφικά και τον ήχο.

Πάντως, για όσους δεν έχουν πολύ γερά νεύρα, αλλά και για όσους προτιμούν τα δύσκολα, υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας, έτσι ώστε να είναι όλοι ικανοποιημένοι.

POP'N'TWINBEE



Όταν ακούμε "shoot'em up", όλοι σκεφτόμαστε αστραφτερά, μεταλλικά αεροσκάφη και καλά καμουφλαρισμένες επίγειες εγκαταστάσεις.

Οι προγραμματιστές όμως του "Pop'n'twinbee" έχουν διαφορετική άποψη. Η δράση, οι εχθροί, τα δώρα που αυξάνουν την ισχύ σας είναι όλα εκεί, αλλά η εξωτερική τους εμφάνιση είναι πολύ χαριτωμένη, σε σημείο που, αν δεν ξέρατε ότι όλα τα sprites (εκτός από το δικό σας) είναι εχθροί σας, δύσκολα θα το φανταζόσαστε από την εμφάνισή τους.

Πίσω λοιπόν από το χαριτωμένο περιτύλιγμα βρίσκεται η ωμή βία του "shoot'em up, όπου καταστρέφετε οτιδήποτε μπορεί να καταστραφεί. Οι κακοί έρχονται σε δύο επίπεδα, στον αέρα και στο έδαφος, και θα χρειαστείτε διαφορετικές κατηγορίες πυρών για να αντιμετωπίσετε τα δύο είδη εχθρών. Μέσα στα σύννεφα βρίσκονται κρυμμένες καμπάνες, τις οποίες πρέπει να αποκαλύψετε, πυροβολώντας στο σωστό σημείο, και στη συνέχεια να τις συλλέξετε, επιτυγχάνοντας έτσι κάποια αύξηση ισχύος για το σκάφος σας. Τέλος, ως αξιοπρεπές shoot'em up, το "Pop'n't winbee" διαθέτει τους μεγάλους κακούς που θα πρέπει να αντιμετωπίσετε σε καθορισμένα σημεία. Ομορφα γραφικά, σε απαλές παστέλ αποχρώσεις, επιτυχημένη ηχητική επένδυση και απλό, εθιστικό, gameplay συνθέτουν ένα διασκεδαστικό παιχνίδι που δεν θα βαρεθείτε γρήγορα.

Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι τα πρώτα επίπεδα είναι υπερβολικά εύκολα και πρέπει, έτσι, να περιμένετε αρκετά, προτού αρχίσει η πραγματική δράση.

RAGING FIGHTER



Οι προγραμματιστές του Game Boy έχουν βαλθεί να μας αποδείξουν ότι το μηχάνημα που χωράει στην παλάμη μας δεν έχει όρια. Τον προηγούμενο μήνα μάθαμε ότι θα προγραμματίσουν το ";;;Populans", ενώ τώρα βλέπουμε το "Raging Fighter", το οποίο δεν προσπαθεί να κρύψει ότι είναι άμεσος απόγονος του πιο επιτυχημένου beat'em up στην ιστορία του "Street Fighter".

Οσο εμφανείς είναι όμως οι δεσμοί αίματος του "Raging Fighter" με το "Street Fighter", άλλο τόσο εμφανείς είναι και οι περιορισμοί που επιβάλλει το φτωχό, σε σχέση με μεγαλύτερες κονσόλες, υλικό του μηχανήματος στο παιχνίδι: τα δύο κουμπιά συνεπάγονται λιγότερες κινήσεις, η περιορισμένη μνήμη οδηγεί σε λιγότερα sprites και περιορισμένο αριθμό σκηνικών κ.λπ. Με άλλα λόγια, το μέγεθος του παιχνιδιού έχει σαφώς περιοριστεί, αλλά ευτυχώς ό,τι απέμεινε είναι κάτι παραπάνω από αξιοπρεπές. Τα sprites φτάνουν σε μέγεθος το μισό της οθόνης και οι κινήσεις τους είναι ευδιάκριτες και ομαλές.

Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε τέσσερα επίπεδα δυσκολίας, ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις ικανότητές σας, ενώ παρέχεται και η δυνατότητα να συνδέσετε δύο Game Boy και να αντιμετωπίσετε κάποιο φίλο σας. Ο καλύτερος τρόπος για να απολαύσετε ένα beat'em up. Ο ήχος, τέλος, δεν περιλαμβάνει ψηφιοποιημένες κραυγές, δίνει όμως τη σωστή αίσθηση στα κατάλληλα σημεία.

Το "Raging Fighter", γενικά, κερδίζει το παιχνίδι των beat'em ups στο Game Boy (ελλάψει αντιπάλου, αλλά τέλος πάντων...).



Οι Vikings ήταν ένας ταξιδιάρικος λαός και έτσι το να χαθούν κάποιοι θεωρείται αναμενόμενο, αλλά όχι όταν συμβαίνει στη στεριά, δίπλα στο χωριό τους και με παρέμβαση εξωγήινων!

Ο Ολαφ, ο Ερικ και ο Μπάλογκ πήγαιναν στο πανηγύρι του χωριού τους, όταν ο Τόματορ έκρινε ότι θα ήταν αξιόλογα δείγματα ζώντων οργανισμών και αποφάσισε να τους διακτινίσει στο διαστημόπλοιό του. Ευτυχώς γι' αυτούς, λόγω ενός βραχυκυκλώματος, δεν βρέθηκαν στα γυάλινα κλουβιά που τους περίμεναν, αλλά στους διαδρόμους του διαστημοπλοίου, απ' όπου υπάρχει ελπίδα διαφυγής.

Η διαδρομή, πάντως, την οποία πρέπει να ακολουθήσουν οι τρεις φίλοι μας, δεν είναι εύκολη, μια και περνάει από τα διάφορα μέρη του διαστημοπλοίου, τα προϊστορικά σπήλαια, την αρχαία Αίγυπτο και άλλα μέρη, ενώ καταλήγει ξανά στο διαστημόπλοιο για την τελική αναμέτρηση με τον Τόρμιτορ.

Εκτός όμως από το πρωτότυπο σενάριο, το "Lost Vikings" διαθέτει και άλλα ισχυρά σημεία.

Ο ήχος είναι πραγματικά θαυμάσιος, τόσο σε ό,τι αφορά τα μουσικά θέματα όσο και στα εφέ.

Στον τομέα των γραφικών έχει δοθεί πολλή προσοχή στα sprites, τα οποία είναι εξαιρετικά, ενώ και τα σκηνικά είναι επίσης όμορφα.

Το gameplay προσφέρει αρκετές συγκινήσεις, ό,τι ακριβώς θα περίμενε κανείς σε ένα role playing adventure.

Εχει αρκετούς γρίφους, τους οποίους πρέπει να λύσετε, και είναι εθιστικό.

Πρόκειται για μια πολύ καλή παραγωγή για το SNES από την Interplay, η οποία αξίζει τα χρήματα που θα ξοδέψετε.

AMBERSTAR





ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ ΜΙΑΣ ΠΟΛΛΑ ΥΠΟΣΧΟΜΕΝΗΣ ΤΡΙΛΟΓΙΑΣ

ΤΟΥ ΗΛΙΑ ΜΑΝΕΣΙΩΤΗ



Το Amberstar είναι ένα καταπληκτικό RPG που κυκλοφόρησε πριν από λίγους μήνες και παρουσιάζεται ετεροχρονισμένα στο Pixel. Την ευθύνη γι' αυτήν την παρουσίαση φέρει ο αρχισυντάκτης μας, ο οποίος αντάλλαξε πριν από καιρό το home του (δεν θα αποκαλύψω ποιο) με ένα Macintosh. Αφού έκανε high score στο Quark XPress και παραλίγο να τελειώσει τα Photoshop και Illustrator, αποφάσισε ότι πρέπει να ασχοληθεί με παιχνίδια που διαθέτουν γραφικά και ήχο. Δανείστηκε (;) λοιπόν μια Amiga 2000 από τον εκδότη μας και ανακάλυψε (όχι χωρίς βοήθεια) το εν λόγω RPG. Την επόμενη ημέρα, νυσταγμένος από ολονύκτιο gaming, δήλωσε στον εκδότη ότι θα εξασκήσει το δικαίωμα της χρησικτησίας όσον αφορά στην Amiga, τραύλισε κάτι περί πώλησης του Macintosh και ζήτησε (όχι πολύ ευγενικά) τη βοήθειά μου για κάποιο γρίφο.

Το πρώτο μου λάθος ήταν ότι τον βοήθησα και το δεύτερο ότι του αποκάλυψα πως είχα τελειώσει το παιχνίδι (έστω και ανορθόδοξα). "Μωραίνει Κύριος, ον βούλεται απωλέσαι". "Το θέλω Special και Play the Game" μου είπε. Τα μάτια του, κοκκινισμένα από την αϋπνία, γυάλιζαν και δεν τόλμησα να του φέρω αντίρρηση.

You may not skip this section

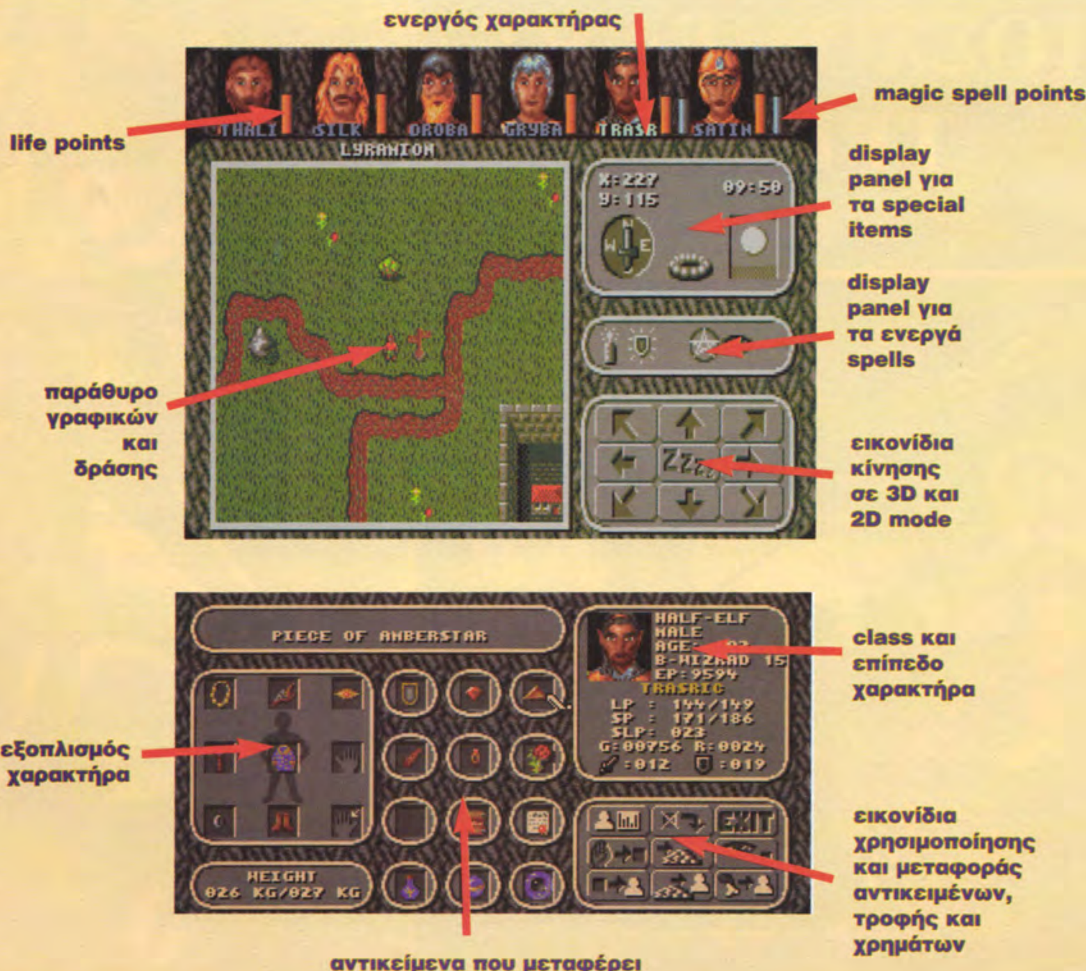
Το Amberstar κυκλοφορεί για PCs, Atari ST και Amiga, ενώ ετοιμάζεται η έκδοση για Falcon 030. Εμείς θα ασχοληθούμε, φυσικά, μόνο με τις εκδόσεις για home. Το πακέτο, εκτός από τις τρεις δισκέτες του παιχνιδιού, περιέχει το manual, το σενάριο και το χάρτη της Lyramion, της περιοχής όπου διεξάγονται όλα τα συνταρακτικά γεγονότα που βιώνει, ετεροχρονισμένα, ο αρχισυντάκτης μας. Πριν βυθιστείτε στην περιπέτεια, θα πρέπει να εγκαταστήσετε το παιχνίδι σε άλλες τρεις δισκέτες ή σε σκληρό δίσκο, όπου καταλαμβάνει περίπου 2.5 MBytes. Οσον αφορά τώρα στη μνήμη, το παιχνίδι απαιτεί τουλάχιστον 1 MByte.

Οι κάτοχοι Amiga με 1 MByte θα πρέπει να αποσυνδέσουν το δεύτερο drive (αν έχουν), μια και η μνήμη που παρακρατεί για buffering είναι αρκετή για να μην επιτρέπει τη φόρτωση του παιχνιδιού. Δεν ξέρω αν συμβαίνει το ίδιο στον Atari, μια και ο Mega STE, όπου έπαιξα το Amberstar, είχε 4 MBytes και σκληρό δίσκο.

Οι κάτοχοι Mega STE, TT ή κάποιου ST με accelerator θα πρέπει να "κατεβάσουν" τη συχνότητα του επεξεργαστή στα 8 MHz και να απενεργοποιήσουν την cashe.

Οσοι διαθέτουν μόνο 1 MByte RAM, θα πρέπει να απενεργοποιήσουν τυχόν auto προγράμματα και desk accessories. Οι κάτοχοι σκληρού δίσκου είναι οι πιο τυχεροί, μια και δεν χρειάζεται να υποστούν την εναλλαγή των δισκετών, η οποία δεν ενοχλεί με τη συχνότητά της, διακόπτει όμως τη ροή του παιχνιδιού και καταστρέφει τα νεύρα των ευαίσθητων (η παροιμιώδης αναλγησία του αρχισυντάκτη μας τον γλίτωσε από το breakdown). "Ξέχασα να σου πω, θέλω και χάρτη της Lyramion" ανέκραξε. Υπομένω αγόγγυστα και συνεχίζω.

Αφού τελειώσει η εγκατάσταση (σε δισκέτες ή σκληρό), μπορείτε να παίξετε, επιτέλους, το Amberstar. Προηγουμένως όμως θα πρέπει να δημιουργήσετε το χαρακτήρα σας χρησιμοποιώντας έναν editor, ο οποίος εμφανίζεται την πρώτη φορά που κάνετε install το παιχνίδι. Ο editor σάς επιτρέπει να διαλέξετε το φύλο και τη μορφή του ήρωα, να του δώσετε ένα όνομα μέχρι 15 χαρακτήρες και, τέλος, να ρυθμίσετε τα χαρακτηριστικά του (strength, intelligence, dexterity, speech, constitution, luck, magic resistance) και τις ικανότητές του (attack, parity, swimming, listening, find traps, disable traps, pick locks, searching, read magic scrolls, use magic). Η ρύθμιση είναι στην ουσία αποδοχή των τιμών που δίνει ο υπολογιστής κάθε φορά που επιλέγετε το icon με τα ζά-



ρια. Εδώ χρειάζεται λίγη προσοχή. Πρέπει να έχετε αποφασίσει τι είδους σταδιοδρομία θα ακολουθήσει ο χαρακτήρας σας στο παιχνίδι. Αν θα γίνει δηλαδή fighter, paladine, ranger, thief ή wizard (white, gray ή black). Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας με μεγάλη strength, μικρή intelligence και μεγάλες τιμές στα attack και parity είναι ιδανικός για fighter αλλά όχι για wizard.

Η διαδικασία επιλογής χαρακτήρα λαμβάνει χώρα μόνο μία φορά, μετά το installation. Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μετανιώσετε για τις επιλογές σας, θα πρέπει να ξανακάνετε install για να διαλέξετε μια άλλη σύνθεση χαρακτηριστικών και ικανοτήτων.

This is the tale of Tarbos, God of Chaos, who devastated the lands of Lyramion; of how he came to be. And how he came to fall...

Πριν από χίλια χρόνια, κρυμμένο στα πανέμορφα δάση του νοτιοανατολικού μέρους της Lyramion, υπήρχε ένα μικρό χωριό ονόματι Forkbrook. Οι άνθρωποι που ζούσαν εκεί ήταν όλοι ξανθοί και ασχολούνταν με το ψάρεμα και το κυνήγι.

Στο ίδιο χωριό ζούσε και ένα μικρό αγόρι, ο Tar, το οποίο περνούσε μια δύσκολη παιδική ηλικία. Τα μαύρα, κορακίσια, μαλλιά του και η σκοτεινή ιδιοσυγκρασία του τον εμπόδιζαν να προσαρμοστεί σε μια κοινωνία ξανθών και ανοιχτόκαρδων ανθρώπων. Οι καθημερινές αψιμαχίες με τα άλλα παιδιά της ηλικίας του τον ανάγκαζαν να αναζητά καταφύγιο στο πυκνό δάσος που περιέβαλε το χωριό. Σε κάποια από τις συχνές περιπλανήσεις του είχε μια εμπειρία, η οποία έμελλε να αλλάξει τη ζωή του και τη ζωή των κατοίκων της Lyramion. Σκοτώνει τον Mank, ένα αγόρι μεγαλύτερό του, με τόση ευκολία, που όλοι στο χωριό τον υποπτεύονται για μαγεία. Μαθαίνει επίσης από μια συνομιλία των γονιών του ότι δεν είναι πραγματικό παιδί τους, αλλά τον βρήκαν παρατημένο στο δάσος. Ο θετός του πατέρας τον παραδίδει σε έναν grey wizard, τον Latheoz, ο οποίος, καταλαβαίνοντας τη φύση του αγοριού, τον οδηγεί στο Tower of the Seekers, την guild των black wizards.

Ο Tar, λοιπόν, αρχίζει ως μαθητευόμενος μάγος και καταπλήσσει τους πάντες με την πρόοδό του. Στην τελετή μύησης, όπου έπρεπε να έρθει σε επαφή με ένα δαίμονα του Τρίτου Επιπέδου, μεταφέρεται στο Πρώτο Επίπεδο και μαθαίνει από τον Thonahuum, το βασιλιά της Κόλασης, ότι είναι γιος του και το πραγματικό του όνομα είναι Tarbos. Η συμπεριφορά του αλλάζει δραματικά μετά από αυτήν την επαφή και έπειτα από σκληρές προσπάθειες μαθαίνει τα spells που θα του επιτρέψουν να καλέσει και να νικήσει το δαίμονα-πατέρα του. Πάνω στην αναμέτρηση, ο Thonahuum ζητά από τον αδελφό του Bralkur να βοηθήσει το γιο του, όταν τον χρειαστεί, και μετά ενσωματώνεται στον Tarbos, ο οποίος αποκτά φοβερή δύναμη και αποφασίζει να κατακτήσει τη Lyramion. Οι στρατιές του, αποτελούμενες από αναγεννημένους νεκρούς, σκορπίζουν τον τρόμο και ο βασιλιάς της Lyramion βρίσκεται σε αδιέξοδο, μια και ο στρατός του δεν μπορεί να αντισταθεί στους αποτρόπαιους υποτελείς του Tarbos. Μόνο καταφύγιο η μαγεία. Δώδεκα wizards (τέσσερις από κάθε είδος) κατασκευάζουν ένα tallisman, το Amberstar και με τη βοήθεια της Mylneh,



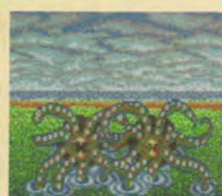
ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ AMBERSTAR


Bralkur


Rat


Spider


Ectoplasm


Kraken


Ork


Sansri


Shadow


Skullhunter


Snake


Plant


Umberto

Τοποθεσίες χάρτη


1 Twinlake


9 Guild of black wizards


2 Crystal


10 Guild of rangers


3 Illien


11 Guild of monks


4 Gemstone


12 Dragon keep

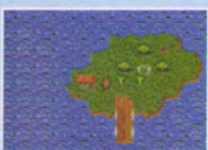

5 Snakesign


13 Temple of Sansri


6 Old villa


14 Old guild of rangers


7 Guild of white wizards


15 Far Isles

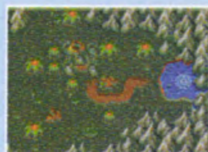

8 Guild of grey wizards

Sansri's island

Τοποθεσίες χάρτη


16 House of the eternal guard

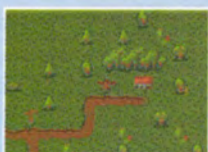

24 Tower of Riddles


17 Fortress of Godsbane


25 Garden of Jasmin

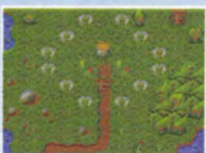

18 Swampstation


26 Tomb of Pharao


19 House of the old herb woman


27 Entrance to Manyeye's world

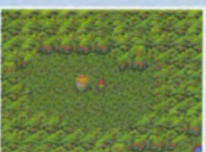

20 Pond


28 Windgates


21 Donner's mine


29 Secret tunnel


22 Dwarfs' mine


30 Amberstar altar


23 House of the Riddlemaster

κόρης του βασιλιά της Lyramion, καταφέρνουν να στείλουν τον Tarbos στο τρίτο φεγγάρι της Lyramion και να απαλλάξουν τον κόσμο από την παρουσία του. Ο Bralkur όμως πείθει έναν black wizard, τον Marmion, να επαναφέρει τον Tarbos στη Γη και αυτός κλείνεται στο κάστρο του Godsbane μαζί με άλλους wizards για την τελετή της επαναφοράς.

Σκοπός σας, φυσικά, είναι να εμποδίσετε τον Marmion και να σώσετε τη Lyramion. Για να το πετύχετε όμως πρέπει να μπείτε στο Godsbane, που σημαίνει ότι χρειάζεστε το Amberstar. Δυστυχώς όμως το Amberstar, μετά την εκδίωξη του Tarbos, έχει χωριστεί σε 13 κομμάτια (όσοι ήταν οι μετέχοντες στην τελετή), τα οποία είναι διασκορπισμένα σε όλη τη Lyramion. Θα πρέπει λοιπόν να τα βρείτε, να τα ενώσετε σωστά και, μπαίνοντας στο Godsbane, να σκοτώσετε τον Marmion πριν αυτός ελευθερώσει τον Tarbos.

Γραφικά, ήχος, χειρισμός

Σίγουρα δεν είναι τα καλύτερα γραφικά που έχετε δει σε παιχνίδι, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν είναι καλοσχεδιασμένα. Εξάλλου, η μορφή του παιχνιδιού δεν ευνοεί τα γραφικά τύπου Ishar. Το μόνο προβληματικό σημείο εντοπίζεται στα γραφικά των dungeons, τα οποία δεν βοηθούν τον παίκτη να καταλάβει αν έστριψε σε κάποιο διάδρομο ή όχι. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να χάνει εύκολα τον προσανατολισμό του, ιδίως αν δεν έχει πυξίδα, ένα αντικείμενο που βρίσκει, ευτυχώς, στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού. Ο ήχος περιορίζεται σε μουσικά θέματα που συνοδεύουν τη δράση, σε σχέση πάντα με το χώρο όπου βρίσκεται και εξερευνά ο παίκτης. Ενα-δύο είναι πολύ καλά και συμβάλλουν σημαντικά στη δημιουργία ατμόσφαιρας, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να απενεργοποιήσετε τη μουσική, αν δεν είναι του γούστου σας.

Το σύστημα χειρισμού είναι από τα πιο φιλικά που έχω δει σε παιχνίδια του είδους, συμβάλλοντας σημαντικά στο gameplay. Η οθόνη χωρίζεται σε πέντε μέρη: το party ID στο πάνω μέρος, το παράθυρο γραφικών στα αριστερά, τα δύο display panels για τα special items και τα magic spells και το control panel κάτω δεξιά. Για καθέναν από τους 6 πιθανούς συντρόφους σας σε αυτή την περιπέτεια, υπάρχει στο party ID μια εικόνα του με δύο μπάρες. Το όνομα του χαρακτήρα εμφανίζεται κάτω από την εικόνα και αν είναι με φωτεινά γράμματα, τότε ο χαρακτήρας είναι ενεργός. Αυτό σημαίνει ότι εκτελεί όλες τις πράξεις, για παράδειγμα searching, find traps, speaking. Η αριστερή μπάρα δείχνει τον αριθμό των life points που απομένουν, ενώ η δεξιά τον αριθμό των magic points που ανταποκρίνεται στην ικανότητα του χαρακτήρα να ενεργήσει ως wizard. Ειδικές καταστάσεις για το χαρακτήρα εμφανίζονται πάνω από τις δύο μπάρες, όπως αρρώστια, τρέλα ή τύφλωση. Ο ενεργός χαρακτήρας επιλέγεται με το αριστερό mouse button. Οι χαρακτήρες, η κατάσταση των οποίων κάνει αδύνατη την εκτέλεση ενεργειών, δεν μπορούν να επιλεχθούν. Η επιλογή των χαρακτήρων γίνεται επίσης και με τα πλήκτρα 1-6 του πληκτρολογίου. Για να δείτε και να χρησιμοποιήσετε τα αντικείμενα που μεταφέρει κάποιος χαρακτήρας, ή να δείτε την κατάστασή του, κάντε click στην εικόνα με το δεξί mouse button ή χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα F1-F6. Τώρα μπορείτε να μεταφέρετε αντικείμενα, χρήματα ή τροφή από παίκτη σε παίκτη, να πετάξετε όσα δεν χρειάζεστε και να χρησιμοποιήσετε άλλα.



Το πρώτο display panel χρησιμεύει για την εμφάνιση των ειδικών αντικειμένων που θα βρείτε στην πορεία, για παράδειγμα το ρολόι ή η πυξίδα. Στο δεύτερο panel εμφανίζονται τα magic spells, που είναι σε ισχύ μια δεδομένη στιγμή, όπως τα anti-magic, weapons power ή light.

Το control panel περιέχει τα icons που χρησιμοποιούνται για τη δισδιάστατη ή την τρισδιάστατη κίνηση της ομάδας. Εδώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το mouse ή τα πλήκτρα 1-9 του αριθμητικού πληκτρολογίου. Χρησιμοποιώντας το δεξί mouse button ή τους συνδυασμούς shift και τα πλήκτρα 1-9, έχετε πρόσβαση σε εννέα λειτουργίες:

- Σχεδιασμός χάρτη: Διαθέσιμη μόνο σε 3D mode (μόνο σε dungeons ή σε πόλεις), σχεδιάζει το χάρτη του λαβύρινθου στον οποίο βρίσκεται η ομάδα. Δείχνει επίσης και τη θέση της ομάδας, βοηθώντας σημαντικά την εξερεύνηση.
- Θέσεις μάχης: Επιτρέπει την αλλαγή των θέσεων που θα έχουν οι χαρακτήρες σας κατά τη μάχη. Ποιοι δηλαδή θα είναι στην πρώτη γραμμή και ποιοι στη δεύτερη.
- Γενικές επιλογές: Ειδικές λειτουργίες για αποθήκευση/επαναφορά μιας θέσης, απενεργοποίηση ή ενεργοποίηση της μουσικής και έξοδος από το παιχνίδι. Μέσω του save υπάρχει η δυνατότητα απαλλαγής από κάποιο χαρακτήρα.
- Μέσο μεταφοράς: Η ομάδα χρησιμοποιεί ή όχι κάποιο μέσο μεταφοράς, όπως το άλογο, το πλοίο ή, μόνο για προχωρημένους, τον αετό.
- Magic spells: Αν ο ενεργός χαρακτήρας έχει μαγικές ιδιότητες, μέσω αυτού του icon επιλέγει και χρησιμοποιεί κάποιο spell.
- Camping: Ενεργό μόνο έξω από πόλεις και χωριά. Η ομάδα κατασκηνώνει για 8 ώρες. Ο χαρακτήρας που έχει

τροφή αναπληρώνει εν μέρει τα life και magic points.

- Read/View/Search: Ο ενεργός χαρακτήρας διαβάζει κάτι, βλέπει κάτι ή ψάχνει για κάτι και το αποτέλεσμα εξαρτάται από τις ικανότητές του στους ανάλογους τομείς. Στο τρισδιάστατο mode, αυτό το χαρακτηριστικό λειτουργεί στην κατεύθυνση που προχωρά η ομάδα, ενώ στο δισδιάστατο mode επιλέγει ο παίκτης τι θα εξετάσει. - Listening: Ο ενεργός χαρακτήρας αφουγκράζεται και το αποτέλεσμα εξαρτάται από τις ικανότητές του.

- Speaking: Ο ενεργός χαρακτήρας μιλά σε ένα πρόσωπο που συναντά η ομάδα κατά την περιπλάνησή της. Η συνέχεια εξαρτάται από το πρόσωπο: ή θα σας δώσει κάποια πληροφορία ή θα ανοίξετε διάλογο μαζί του, να του κάνετε ερωτήσεις, να του δείξετε ή να ανταλλάξετε αντικείμενα, να του δώσετε χρήματα ή να τον πάρετε στην ομάδα σας, αν αυτό είναι δυνατό. Από τις σημαντικότερες λειτουργίες του παιχνιδιού, μια και μπορείτε - αν κάνετε τις κατάλληλες ερωτήσεις - να αποκομίσετε σημαντικές πληροφορίες που θα σας βοηθήσουν να προχωρήσετε.

Αρχίζοντας

Η αρχή του Amberstar σάς βρίσκει στο νεκροταφείο της Twinlake, όπου μόλις κηδέψατε τους γονείς σας, θύματα μια επίθεσης των orks. Τα μόνα που έχετε στη διάθεσή σας είναι ένα μαχαίρι, λίγα χρήματα και τρόφιμα, καθώς και το κλειδί του σπιτιού σας που βρίσκεται στην ίδια πόλη. Στο νεκροταφείο βρίσκεται επίσης και ο τάφος του Marillion, ενός paladine που σκοτώθηκε στην προσπάθειά του να εμποδίσει τον Marmion να μπει στο Godsbane. Διαβάστε την πινακίδα στην είσοδο του τάφου και μπείτε μέσα. Εξετάστε τον τύμβο του Marillion και τις δύο θεότητες που βρίσκονται δεξιά και αριστερά. Παρατηρήστε επίσης τι συμβαίνει στην περίπτωση που μπαίνετε στις δύο περιοχές που βρίσκονται δεξιά και αριστερά του κλειδωμένου δωματίου. Αν επισκέπτεστε τον τάφο διαφορετικές ώρες της ημέρας, θα δείτε ότι δεν είστε οι μόνοι που κυκλοφορούν εκεί. Τις πρωινές ώρες θα βρείτε εκεί τη γυναίκα του Marillion, η οποία ψάχνει απεγνωσμένα τρόπο για να επαναφέρει τον άτυχο paladine στη ζωή (μπορείτε να τη βοηθήσετε, όταν θα έχετε μια πλήρη και δυνατή ομάδα), ενώ μετά τα μεσάνυχτα θα βρείτε το φάντασμα του Marillion, ο οποίος θα σας δώσει το κλειδί για το κλειδωμένο δωμάτιο του τάφου. Εκεί θα βρείτε αρκετά χρήματα και την πανοπλία του Marillion, η οποία χρησιμοποιείται μόνο από paladine. Στην Twinlake υπάρχουν αρκετά μέρη που μπορείτε να επισκεφθείτε, όπως το σπίτι σας και το πανδοχείο όπου θα συναντήσετε ενδιαφέροντες τύπους. Μιλήστε τους, γιατί θα σας δώσουν σημαντικές πληροφορίες. Εκεί θα βρείτε και τον Silk, ένα χαρακτήρα που ψάχνει να βρει την guild of thieves για να γίνει μέλος της. Αν θέλετε, μπορείτε να τον πάρετε μαζί σας.

Στην ίδια πόλη θα βρείτε επίσης και τον Lord Karwain, ο οποίος θα σας δώσει την πρώτη σας αποστολή: να βρείτε τι συμβαίνει στους υπονόμους της Twinlake.

Αυτά για αρχή. Μέχρι το επόμενο τεύχος, στο οποίο θα υπάρχει αναλυτικότατο Play the Game, περιπλανηθείτε και εξερευνήστε τη Lyramion. Ο χάρτης, τον οποίο δημοσιεύουμε, θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τις τοποθεσίες που μπορείτε να επισκεφθείτε.

Εν κατακλείδι

Το Amberstar είναι ένα πολύ εθιστικό RPG, το οποίο θα σας καθηλώσει με την πλοκή του και θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας μέχρι να το τελειώσετε. Τι συμβαίνει μετά; Μα, φυσικά, έρχεται το Ambermoon, το δεύτερο μέρος της τριλογίας που ετοιμάζει η Thalion. Τέλος, να ευχαριστήσω τον αρχισυντάκτη μας, γιατί μου έδωσε την ευκαιρία (;) να ξαναπαίξω το παιχνίδι, και τον Θεόδωρο Μονογιό ο οποίος έδωσε τη λύση σε μερικούς, ομολογουμένως, δύσκολους γρίφους. Αν ασχολείστε με το παιχνίδι ή σκοπεύετε να ασχοληθείτε (ελπίζω να σας έπεισα), μη χάσετε το επόμενο τεύχος του Pixel, στο οποίο θα δημοσιεύσουμε τη λύση του Amberstar στη στήλη Play the Game.



ΓΡΑΦΙΚΑ	85%	Καλοσχεδιασμένα, αλλά τίποτα το ιδιαίτερο.
ΗΧΟΣ	80%	Δυστυχώς, περιορίζεται σε μερικά μουσικά θέματα που αλλάζουν ανάλογα με το χώρο όπου βρίσκεται ο παίκτης.
GAMEPLAY	99%	Ενα από τα πιο εθιστικά games που έχω παίξει. Δεν το βαθμολογώ με 100%, επειδή δεν μου αρέσει να είμαι απόλυτος!
ΓΕΝΙΚΑ	95%	Παίξτε το τώρα!

Double Dragon 3
The Rosetta Stone



• του Umberto Grelloni

Ο Billy Lee και ο δίδυμος αδελφός του Jimmy είναι δύο από τους πιο δυνατούς πολεμιστές, κατά κόσμο γνωστοί ως Double Dragon. Εχουν περάσει αρκετά χρόνια, από τότε που πρωτοκατέβηκαν και οι δυο τους στους δρόμους και έδωσαν τη μία μάχη μετά την άλλη, στήθος με στήθος, προκειμένου να προστατεύσουν την πόλη τους από τους πολεμιστές της ομάδας Black Shadow, οι οποίοι ήθελαν να την καταστρέψουν.

Μετά από την ανόητη απόπειρα δολοφονίας κατά της Marion, της κοπέλας του Billy, και την καταστροφή του ναού των Double Dragon, της έδρας των πολεμιστών, δεν μπορούσαν πια να γυρίσουν πίσω. Είχαν είδη πολεμήσει με τους Black Shadows και τους είχαν εξολοθρεύσει. Ομως, αμέσως μετά ανακάλυψαν πως και μία άλλη εχθρική ομάδα, η οποία άκουγε στο όνομα Scorpions, είχε βλέψεις για το χειρότερο. Δόθηκαν πολλές και σκληρές μάχες, στην προσπάθειά τους να διαφυλάξουν την ειρήνη.

Τώρα, μετά από 2 χρόνια, θα τους φανεί πολύ χρήσιμη η εμπειρία, αλλά και οι μαχητικές ικανότητες που απέκτησαν. Τα δύο αδέλφια βρίσκονται μπροστά ίσως στην πιο μεγάλη τους περιπέτεια, στην αναζήτηση των τριών μαγικών πετρών της Rosetta. Θα τα καταφέρουν και αυτή τη φορά να ξεπεράσουν όλα τα εμπόδια που θα βρεθούν στον δρόμο τους;

Η Hiruko είναι μία γριά μάγισσα, που γνωρίζει πολλά πράγματα σχετκά με τους μύθους για τις πέτρες της Rosetta, καθώς επίσης και πού μπορούν να βρεθούν. Προσφέρθηκε, λοιπόν, να βοηθήσει τα δύο αδέλφια στις πέντε δύσκολες αποστολές που τους περιμένουν. Επίσης, τους ενημέρωσε πως πρέπει να βιαστούν, γιατί εάν πέσουν αυτές οι μαγικές πέτρες στα χέρια του κακού, θα είναι ό,τι χειρότερο μπορεί να συμβεί στην ανθρωπότητα. Ετσι, οι δύο γενναίοι πολεμιστές πρέπει να συγκεντρώσουν όλες τους τις δυνάμεις και να βρουν το κουράγιο και την ικανότητα να ολοκληρώσουν την αποστολή τους. Σε αυτό το ταξίδι, καλείσαι εσύ να πας μαζί τους, ξεκινώντας την αποστολή σου από τη Νέα Υόρκη, μετά στην Κίνα, στην Ιαπωνία, σε μία παλιά ρωμαϊκή πόλη, για να καταλήξεις



ΚΥΡΙΑ ΟΘΟΝΗ
1: Η βαθμολογία σας
2: Ο ήρωας που χειρίζεστε
3: Ο χρόνος που σας απομένει
4: Τα χρήματα που διαθέτετε





ΕΙΔΟΣ: ARCADE
ΜΟΡΦΗ: MEGADRIVE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: FLYING EDGE
ΠΑΙΚΤΗΣ: 1/2

στην Αίγυπτο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού (ήρωες και background) είναι καλοσχεδιασμένα και με αρκετή λεπτομέρεια. Προσωπικά, ενθουσιάστηκα όταν μπήκα στην τέταρτη αποστολή, όπου μεταφερόμαστε σε μία αρχαία ρωμαϊκή πόλη. Να σ' έχω από μία μεριά να βλέπεις και να θαυμάζεις από τη μια πλευρά τον ένα, το μεγάλο, το μοναδικό και ατρόμητο πολεμιστή (δεν ξέρω αν το καταλάβατε, για μένα μιλάω) και από την άλλη τους κακούς με τα τόξα τους, αλλά και με το ιππικό τους, να προσπαθούν να ανακόψουν την πορεία μου, και όλα αυτά με φόντο το Κολοσσαίο της Ρώμης.

Υπάρχουν αρκετές κινήσεις, όπως μπουνιές, κλοτσιές, χτυπήματα με το κεφάλι, ιπτάμενες κλοτσιές και άλλες κινήσεις, που θα ανακαλύψετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στα υπέρ του παιχνιδιού είναι και η επιλογή για δύο παίχτες, που μας προσφέρει. Η ποιότητα του ήχου δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση. Ετσι, μπορούμε να διαλέξουμε, αν θέλουμε να ακούμε και μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή τα ηχητικά εφέ. Επίσης, μπορούμε να ακούσουμε όλους τους ήχους, αλλά και τα μουσικά κομμάτια που υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι, όταν πάμε στο option mode. Αισθάνεσαι λοιπόν αρκετά δυνατός, για να ξεκινήσεις τη νέα αποστολή σου; Πρόσεξε, αρκετοί ξεκίνησαν, αλλά κανείς δεν γύρισε πίσω ζωντανός. Μονάχα ένας Double Dragon με την εμπειρία και το θάρρος σου θα μπορούσε να τα καταφέρει. Είσαι έτοιμος;









ΟΙ ΠΕΝΤΕ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

ΠΡΩΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Η γριά μάγισσα Hiruko πάει να ζητήσει βοήθεια από τον Billy και τον Jimmy Lee, για να βρουν τις μαγικές πέτρες της Rosetta και γίνεται η εκκίνηση της αποστολής τους. Αρχίζουν οι μάχες. Οι εχθροί έρχονται ο ένας πίσω από τον άλλον. Πρόσεχε! Αυτά τα καθάρματα δεν έχουν ούτε ιερό ούτε όσιο. Είναι αποφασισμένοι να σταματήσουν την αποστολή σου, πριν καν αρχίσεις.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Η Hiruko σε οδηγεί στην Κίνα, στις απέραντες καταπράσινες εκτάσεις, όπου φαίνονται όλα ήσυχα και ήρεμα. Αλλά δεν είναι έτσι. Μέσα σε αυτήν την ηρεμία, εμφανίζονται εχθροί ορκισμένοι να σε καταστρέψουν. Μία λάθος κίνησή σου και αποτελείς παρελθόν. Αυτοί οι εχθροί είναι και οι φρουροί της πρώτης από τις τρεις πέτρες, που πρέπει να βρεις.

ΤΡΙΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Μεταφερόμαστε στην Ιαπωνία, όπου σε περιμένουν αρκετοί σαμουράι. Η ικανότητά τους στις πολεμικές τέχνες, αλλά και στον χειρισμό τον όπλων, είναι το κάτι άλλο. Δεν μπορείς να γνωρίζεις ποιος κρύβεται πίσω τους, ούτε καν για ποιον πολεμούν. Το μόνο που γνωρίζεις αλλά και σ' ενδια-

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ GAMEBOY

Στο Gameboy, τα πράγματα δεν διαφέρουν και πολύ. Υπάρχουν ακριβώς οι ίδιες αποστολές, με την ίδια σειρά που εμφανίζονται και στο Megadrive, η γριά μάγισσα Hiruko που σας οδηγεί στο ταξίδι σας, οι ίδιοι εχθροί, αλλά λιγότερες κινήσεις. Τα γραφικά του είναι αρκετά μικρά, χωρίς αυτό να σημαίνει πως τους λείπει η λεπτομέρεια. Ο ήχος κυμαίνεται σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα, μάλιστα μπορείτε να επιλέξετε, αν θέλετε να ακούτε τη μουσική ή τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Να σημειώσουμε πως και εδώ έχουμε επιλογή για δύο παίχτες. Πάντως, πρέπει να ομολογήσω πως στο Gameboy τα βρήκα λίγο σκούρα τα πράγματα. Θα έλεγα πως είναι κάπως δυσκολούτσικο. Βέβαια, πιστεύω πως αυτό θα κρατήσει περισσότερο το ενδιαφέρον, με αποτέλεσμα να έχει μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Βασικά, εγώ είμαι και πολύ μέταλλο να 'ούμε. Μέχρι και στους Scorpions έχω πάει (έτσι για να θυμηθώ τα νιάτα μου), πήδηξα και πέντε κάγκελα για να μπω, έριξα και τρεις μάπες σε κάτι τυριά και μέχρι να έρθει το Body Blows για το PC μου, θα παίζω Double Dragon III.

Γιάννης Πατρίκος



φέρει είναι ότι πρέπει να ολοκληρώσεις την αποστολή που έχεις αναλάβει.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Η Hiruko οδηγεί τα δύο αδέλφια στα ερείπια μίας αρχαίας ρωμαϊκής πόλης. Μία παλιά μυστική οργάνωση από τοξότες και καβαλάρηδες θα προσπαθήσει να σε σταματήσει. Βέλη και ακόντια πετάγονται από όλες τις μεριές. Από εσένα εξαρτάται, εάν θα πετύχουν το στόχο τους.

ΠΕΜΠΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Ο δρόμος σου περνάει από την Αίγυπτο. Η Hiruko σε οδηγεί σε μία όαση κρυμμένη στην έρημο. Η έκπληξή σου είναι μεγάλη, όταν βλέπεις πως οι εχθροί είναι κατά το ήμισυ άνθρωποι και κατά το ήμισυ δέντρα και όπλα τους δεν είναι τίποτα άλλο παρά τα θανατηφόρα κλαδιά τους. Οι πολεμιστές πρέπει με κάθε τρόπο να εξοντώσουν αυτά τα όντα, γιατί η γριά μάγισσα ξέρει πού είναι ο μυστικός τάφος, όπου είναι κρυμμένες οι υπόλοιπες πέτρες.

ΥΠΕΡ
- **2 παίχτες ταυτόχρονα**
- **Τρομερά γραφικά**
- **Πολλές κινήσεις**

ΚΑΤΑ
- **Λίγες πίστες**
- **Αρκετά εύκολο**



Αρκετά καλά, με λεπτομέρεια και με πετυχημένους χρωματισμούς.

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%



Θέλετε τρομερή μουσική; Έχει. Θέλετε μόνο φανταστικά εφέ; Και από αυτά έχει

ΗΧΟΣ 90%



Πολλές κινήσεις, χωρίς αυτό να σημαίνει πως θα συναντήσετε κάποιο πρόβλημα.

GAMEPLAY 93%



Θέλετε να γίνετε άντρας και να ρίξετε πολύ ξύλο; Αγοράστε το.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

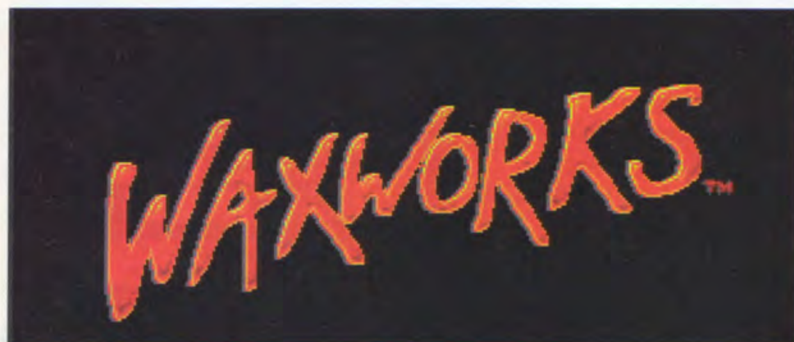
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ JOYPAD



PLAY THE GAME

Στο προηγούμενο PIXEL πήραμε μία γεύση από το θέμα του WaxWorks. Αυτό το μήνα σας δίνουμε την πλήρη λύση του, με χάρτες και αναλυτικές οδηγίες!

• του Γ. ΚΑΚΑΛΕΤΡΗ



Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε 4 τελείως ανεξάρτητα τμήματα: την πυραμίδα, τον Jack τον αντεροβγάλτη, το ορυχείο και το νεκροταφείο. Δεν χρειάζεται να ξεκινήσει κανείς με συγκεκριμένη σειρά. Από το ένα στο άλλο δεν μεταφέρονται ούτε πόντοι αλλά ούτε και αντικείμενα, π.χ. όπλα.

Μία γενική οδηγία είναι να παίρνει κανείς ό,τι βρίσκει μπροστά του, αφού ο ήρωας μπορεί να κουβαλήσει τα πάντα στις τσέπες του!



Η ΠΥΡΑΜΙΔΑ

Στόχος είναι να βρεις την αγαπημένη σου πριγκίπισσα, μέσα στους διαδρόμους μίας πυραμίδας. Για όπλο προτείνεται το δόρυ, αλλά στην αρχή θα βολευτείς με ένα μαχαιράκι ή ένα σπαθί.

Επίπεδο πρώτο: Με την είσοδο στο κτίσμα, η πύλη κλείνει και δεν υπάρχει επιστροφή. Βρίσκεις το νεκρό αρχιτέκτονα της πυραμίδας και παίρνεις από πάνω του το μαχαίρι. Στο δωμάτιο υπάρχουν ακόμα ένας σκαραβαίος, πάπυροι, χαρτί, ένα βαρίδι, καθώς και πολλά δοχεία. Η κανάτα με το λάδι και η αναμμένη λάμπα είναι δύο επίσης χρήσιμα αντικείμενα. Τα παίρνεις όλα. Στη συνέχεια, ψάχνεις για τους δύο σωρούς από άμμο: ο ένας είναι στο κέντρο του επιπέδου, ενώ ο άλλος στο νοτιοανατολικό της μέρος. Στο βόρειο μέρος της πυραμίδας υπάρχει ένα άγαλμα σκλάβου με δύο φτερά. Παίρνεις από εδώ ένα διαπασών (440 Hz). Στο ανατολικό μέρος της πυραμίδας υπάρχει ένας γυάλινος τοίχος, ο οποίος σπάει όταν χρησιμοποιήσεις το διαπασών (υπάρχουν και άλλοι τέτοιοι τοίχοι παρακάτω στο παιχνίδι). Βόρεια αυτού του τοίχου υπάρχει ένα δωμάτιο με θησαυρούς. Δύο πολύ χρήσιμα αντικείμενα στο δωμάτιο είναι το πλακάκι και το βαρίδι. Και τα δύο αυτά χρειάζονται στο τέλος του παιχνιδιού. Το βαρίδι είναι απαραίτητο για να ανοίξει η τελική έξοδος, ενώ το πλακάκι, μαζί με άλλα τρία που πρέπει να βρεις λίγο νωρίτερα, λύνουν το τελευταίο παζλ. Προχωρώντας νότια του γυάλινου τοίχου (αφού φυσικά τον καταστρέψεις), θα βρεις ένα σχοινάκι σχεδόν αόρατο, που ενεργοποιεί μία θανατηφόρα παγίδα. Αφού το εντοπίσεις, πρέπει πατώντας επάνω του να επιλέξεις AVOID και μετά να προχωρήσεις επάνω του. Εδώ έχει σχεδόν τελειώσει η περιπλάνηση στο πρώτο επίπεδο της πυραμίδας, αφού σε λίγο θα αντιμετωπίσεις το παζλ, το οποίο ανοίγει την είσοδο του δεύτερου από τα έξι επίπεδά της. Ομως, κάποια στιγμή παρακάτω θα γυρίσεις, για να αντιμετωπίσεις τον κροκόδειλο που κατοικεί στη λίμνη και να πάρεις νερό από αυτή.

Το παζλ δεν είναι πολύ δύσκολο. Πρέπει να φέρεις κάθε γραμμή αριθμών στο ίδιο άθροισμα. Αλλάζοντας δηλαδή τα 5 κεντρικά σημεία και προσθέτοντας τα στοιχεία κάθε γραμμής (και αυτά που δεν αλλάζουν), πρέπει να προκύψει ο ίδιος αριθμός. Το πρόβλημα είναι ότι ο χρόνος προχωράει πολύ γρήγορα και αρχίζει από τη στιγμή που θα πατήσεις έναν αριθμό. Ετσι, αν δεν το λύσεις αμέσως, μία νέα παγίδα ελευθερώνεται και... Μία καλή ιδέα είναι να το σώσεις, προτού δοκιμάσεις!

Επίπεδο δεύτερο: Αφού ανοίξει η πύλη του δεύτερου επιπέδου, στο βόρειο τμήμα του συναντάς ένα άγαλμα. Εδώ είναι κρυμμένο ένα ακόμα βαρίδι και ένα μεγάλο σφυρί (βαριά). Τα παίρνεις και τα δύο. Το τσεκούρι θα χρειαστεί για να καταστρέψεις τα υποστυλώματα σε διάφορα σημεία της πυραμίδας. Προχωρώντας ανατολικά, συναντάς ένα τέτοιο, το γκρεμίζεις και πηγαίνεις αμέσως στο πρώτο επίπεδο, όπου συναντάς ένα όμοιο υποστύλωμα, το οποίο επίσης γκρεμίζεις. Στη συνέχεια, επιστρέφεις στο ίδιο σημείο του δεύτερου επιπέδου. Προχωρώντας νότια δίπλα στην ανατολική πλευρά της πυραμίδας, κάποια στιγμή στρίβεις δυτικά και κατόπιν βόρεια. Ενα δοχείο, που θα συναντήσεις, περιέχει ένα δεύτερο διαπασών στα 261.63 Hz και λίγο πιο πέρα ένα ακόμα με εντόσθια. Επιστρέφεις στο διάδρομο με κατεύθυνση ανατολικά-δυτικά

PLAY THE GAME

και πηγαίνεις δυτικά. Εδώ θα συναντήσεις ένα δεύτερο πλακάκι, το οποίο πρέπει να πάρεις. Αν συνεχίσεις δυτικά, συναντάς ζεστά κάρβουνα, αλλά ακόμα δεν μπορείς να το περάσεις. Θα χρειαστείς νερό από τη λίμνη του πρώτου επιπέδου. Ετσι, επιστρέφεις στη λίμνη, όπου πρέπει να εξοντώσεις τον κροκόδειλο. Ρίχνεις μέσα τα εντόσθια και προχωράς προς τα πίσω. Το τέρας εμφανίζεται αμέσως και του επιτίθεσαι με ακόντιο. Αφού το σκοτώσεις, γεμίζεις πέντε δοχεία με νερό. Θα έπρεπε από πριν να είχες φροντίσει να κουβαλάς μερικά από αυτά επάνω σου. Αν όχι, πηγαίνεις γρήγορα κάπου για να φέρεις! Στη συνέχεια, επιστρέφεις στο σημείο που βρίσκονται τα ζεστά κάρβουνα, στο δεύτερο επίπεδο της πυραμίδας. Ρίχνεις επάνω τους τα πέντε δοχεία με το νερό και συνεχίζεις φτάνοντας στο δεύτερο παζλ, το οποίο είναι πολύ πιο απλό από το πρώτο. Πρέπει να γυρίζεις τις κάνουλες έτσι, ώστε να γεμίσει πρώτο το αριστερό δοχείο, προτού γεμίσει κάποιο από τα δοχεία με τα φίδια. Αλλιώς ενεργοποιείται μία ακόμα παγίδα. Για να πετύχεις το σκοπό σου, πρέπει κάποια στιγμή να γυρίσεις τους διακόπτες, ώστε να στείλεις το νερό αλλού.

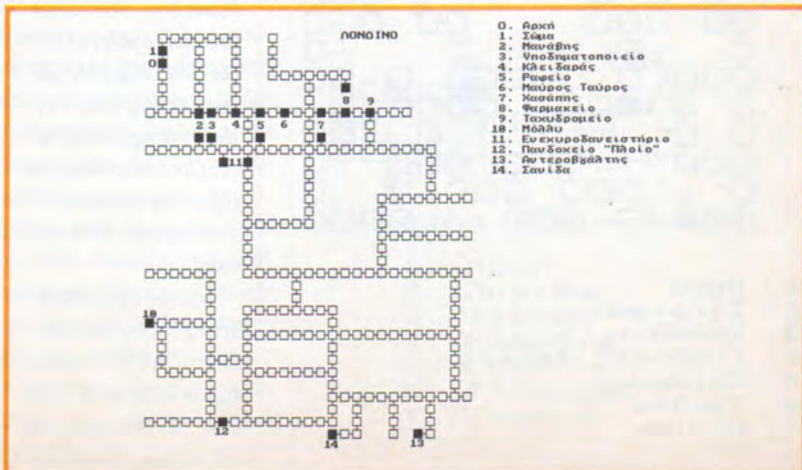
Επίπεδο τρίτο: Προχωρώντας, βρίσκεις έναν ακόμα γυάλινο τοίχο. Το διαπασών των 261.63 Hz σπάει τον τοίχο και τον περνάς, συνεχίζοντας μέχρι το σημείο που στρίβει αριστερά. Γκρεμίζεις το υποστύλωμα που θα βρεις, αλλά εδώ χρειάζεται λίγη προσοχή. Πρέπει να βρίσκεσαι από την ανατολική του πλευρά, δηλαδή να κοιτάζεις προς τα εκεί από όπου ήρθες. Στην ανατολική πλευρά του επιπέδου αυτού συναντάς το τρίτο πλακάκι σε ένα αδιέξοδο. Νότια βρίσκεται ένα παράξενο δωμάτιο, στο οποίο μία σπασμένη κανάτα κρέμεται από το ταβάνι. Δεν πρέπει να κόψεις το σχοινί που την κρατά. Βάζεις όμως μέσα στην κανάτα τους δύο σωρούς με άμμο που κουβαλάς μαζί σου, με αποτέλεσμα να χαμηλώσει από το βάρος και να ανοίξει μία πόρτα στα νότια. Περνώντας από αυτή, ακολουθείς το διάδρομο προς τα δυτικά, κατά μήκος της νότιας πλευράς της πυραμίδας, και στη συνέχεια στρίβεις βόρεια. Στο διάδρομο αυτό θα συναντήσεις ένα ακόμα δοχείο με ένα διαπασών στα 415.3 Hz. Ξαναγυρίζεις στον προηγούμενο διάδρομο και συνεχίζοντας δυτικά, συναντάς μία κρυμμένη μικρή πέτρα. Προχωρώντας, στρίβεις βόρεια και ακολουθώντας τη δυτική πλευρά της πυραμίδας, συναντάς ένα ακόμα δωμάτιο με θησαυρούς. Προτού όμως μπεις, πρέπει να ρίξεις μέσα την πέτρα, ώστε να εξολοθρεύσεις την παγίδα με το βέλος που σε περιμένει! Μετά τη ρίψη του βέλους, μπαίνεις μέσα, παίρνεις τόξο και βέλος και γυρίζεις πίσω και προς τα βόρεια, για να βρεις τις σκάλες.

Επίπεδο τέταρτο: Προχωράς συνεχώς στον ευθύ διάδρομο, που συναντάς μετά τις σκάλες, φτάνεις στη δυτική πλευρά της πυραμίδας, όπου στρίβεις νότια και συνεχίζεις μέχρι να βρεις ένα σταυροδρόμι. Ακολουθείς τη βορινή κατεύθυνση και βρίσκεις ένα ακόμα διαπασών μέσα σε ένα δοχείο. Αυτό είναι ρυθμισμένο στα 369.99 Hz και το χρησιμοποιείς, όταν επιστρέψεις στο τρίτο επίπεδο και εντοπίσεις δύο γυάλινα περάσματα, τα οποία σου εμποδίζουν την πορεία προς ένα ακόμα διαπασών των 329.63 Hz. Αφού το πάρεις και αυτό, επιστρέφεις ξανά στο τέταρτο επίπεδο στο σταυροδρόμι, αλλά τώρα προχωράς δυτικά μέχρι να φτάσεις στην περιοχή της "Πέτρινης Καρφίτσας". Ρίχνεις το βέλος και μία πέτρινη πλάκα πέφτει, επιτρέποντας την είσοδο. Ακολουθώντας το διάδρομο, συναντάς έναν ακόμα γυάλινο τοίχο, τον οποίο γκρεμίζεις με το διαπασών των 329.63 Hz. Καταστρέφεις το υποστύλωμα που θα βρεις μπροστά σου και φτάνεις στο δωμάτιο του Μονοπατιού της Ζωής. Διασχίζεις το δωμάτιο και αφού κοιτάξεις τον πάπυρο, που πήρες από τον αρχιτέκτονα (στην αρχή του παιχνιδιού), διαλέγεις τα αντικείμενα που δεν υπάρχουν σε αυτόν. Εδώ χρειάζεται προσοχή, γιατί ο Anubis αντιπροσωπεύει το θάνατο. Αφού περάσεις και αυτό, το μόνο που απομένει είναι να βρεις τις σκάλες που οδηγούν στο πέμπτο επίπεδο.

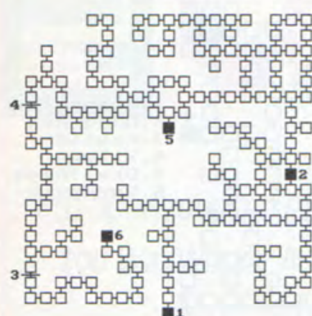


Επίπεδο πέμπτο: Συναντάς την παγίδα του αερίου, την οποία και δεν μπορείς να αποφύγεις. Αφού ενεργοποιηθεί και το αέριο γίνει ορατό στην οθόνη, γυρίζεις αριστερά, ώστε να ενεργοποιήσει τη συσκευή και φεύγεις. Δυτικά συναντάς τους θαλάμους με τις τοιχογραφίες. Αφού πάρεις το φυλαχτό από το νεκρό καλλιτέχνη, εξετάζεις τις δύο τοιχογραφίες στους



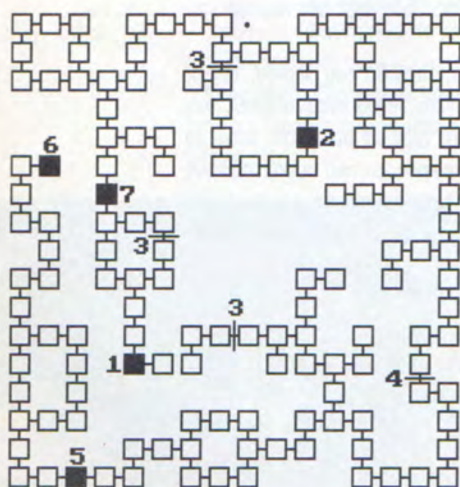


PLAY THE GAME



νότιους τοίχους. Πρόσεξε τα σύμβολα και τη σειρά που είναι τοποθετημένα πάνω σε μία από αυτές (την πρώτη), γιατί θα σου χρειαστούν για να περάσεις τη σκάλα προς το έκτο επίπεδο... Με το ακόντιο καταστρέφεις τις δύο τοιχογραφίες, που αποκαλύπτουν κρυφά περάσματα. Σε ένα δωμάτιο βρίσκεται το τέταρτο πλακάκι μαζί με μερικά ...φίδια. Ρίχνεις κάτω την κανάτα με το λάδι και με ένα mouse-click στο πάτωμα το ανάβεις (χρειάζεται η λάμπα). Στη συνέχεια, παίρνεις το πλακάκι και πηγαίνεις στις σκάλες. Τοποθετείς τα τέσσερα πλακάκια στον ειδικό χώρο, με τη σειρά που είδες πριν στην τοιχογραφία και η πόρτα ανοίγει.

Επίπεδο έκτο: Βρίσκεις μία εσοχή στα δυτικά και από ένα δοχείο παίρνεις ένα ακόμα βαρίδι. Βόρεια στο δωμάτιο βρίσκεις τη σαρκοφάγο, στην υποδοχή της οποίας τοποθετείς το σκαραβαίο από το πρώτο επίπεδο. Κοιτάζεις μέσα και ψάχνεις για το τελευταίο βαρίδι. Μόλις το βρεις, τα βάζεις όλα πάνω στη ζυγαριά μέχρι να εξισορροπηθούν τα βάρη και αποκαλύπτεται ένας διάδρομος στα αριστερά σου. Προχωράς νότια και βρίσκεις τον αρχιερέα, τον οποίο και σκοτώνεις. Τελευταία σου δουλειά είναι να βάλεις το φυλαχτό του καλλιτέχνη στο άγαλμα που θα βρεις, αφού επιλέξεις Κάτω και σπρώξεις το άγαλμα.



ΛΟΝΔΙΝΟ ΒΙΚΤΟΡΙΑΝΗΣ ΕΠΟΧΗΣ

Στόχος σου είναι η εξόντωση του Jack του αντεροβγάλτη. Εδώ δεν υπάρχουν μάχες (εκτός από τον Jack) και πρέπει να εξερευνήσεις όλο το χάρτη. Αν σε πιάσει οποιοσδήποτε, είσαι νεκρός!

Ξεκινάς στην τοποθεσία ενός φόνου. Εξετάζεις το νεκρό κορίτσι και αφού πάρεις τα αντικείμενα της σκηνής (πορτοφόλι), φεύγεις αμέσως. Στο πορτοφόλι θα βρεις ένα ημερολόγιο και λίγα ψιλά. Διαβάζεις το ημερολόγιο, αλλά λείπει ένα μέρος στο τέλος του, το οποίο θα συμπληρώσεις αργότερα. Στο νότιο τμήμα της πόλης υπάρχει ένας δρόμος με μαγαζιά και κατεύθυνση Δύση-Ανατολή. Στον πρώτο παράλληλο, στα νότια αυτού, θα συναντήσεις τρεις ανοιγμένες πόρτες: δύο με βαρέλια και μία με μία σκάλα. Αφού εξετάσεις τα βαρέλια, παίρνεις τα πράγματα που βρίσκεις μέσα. Προχωράς νότια μέχρι να φτάσεις στην αποβάθρα. Μία πόρτα στο δυτικό τμήμα δεν είναι κλειδωμένη. Μπαίνεις και βρίσκεις τη χαλαρή σανίδα στον κυματοθραύστη. Επιστρέφεις στο δρόμο που ήταν η πόρτα με τη σκάλα. Σκαρφαλώνεις, βάζεις το σχοινί στην καμινάδα και με τη σανίδα κλείνεις το κενό μεταξύ των δύο κτιρίων. Με τη βοήθεια του σχοινιού, μπαίνεις στο ραφείο και παίρνεις μερικά ρούχα, τα οποία φοράς αμέσως. Το μολύβι στον πάγκο είναι ένα ακόμα χρήσιμο αντικείμενο.

Σκαρφαλώνεις πάλι στη σκεπή και γυρίζεις πίσω από τη σανίδα. Μπαίνεις στο κτίριο από το παράθυρο και φτάνεις στο δωμάτιο ενός δικηγόρου. Βρίσκεις το γράμμα με το κλειδί και



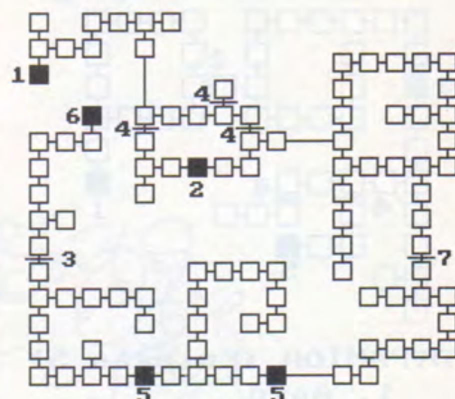
από τον αρχειοφύλακα παίρνεις το χάρτη. Κατεβαίνεις στον κλειδαρά και παίρνεις απαραίτητα δύο κλειδιά. Κοιτάς το ημερολόγιο και με το μολύβι αποκαλύπτεις το υπόλοιπο. Κατεβαίνεις πάλι από τη σκάλα και προχωρώντας ανατολικά φτάνεις σε ένα σταυροδρόμι. Παίρνεις το βορινό δρόμο και φτάνεις σε ένα σημείο, όπου μπορείς να πας μόνο ανατολικά ή δυτικά. Προχωράς ανατολικά και φτάνεις σε μία πύλη, την οποία ανοίγεις με το ένα κλειδί. Μπαίνεις και παίρνεις το δοχείο με τα υπνωτικά, το οποίο αναμειγνύεις με τα εντόσθια που πήρες από το βαρέλι. Επιστρέφεις στο δρόμο που είχε τις τρεις πόρτες και το βαρέλι. Σκαρφαλώνεις πάνω σε αυτό και ρίχνεις τα εντόσθια στο σκυλί. Μπαίνεις από την είσοδο. Βρίσκεις τη σφυρίχτρα (μέσα στο βάζο) και το σπαθί. Μετακινείς τα ρούχα που κρέμονται και με το κλειδί ασφαλείας ανοίγεις το χρηματοκιβώτιο, από όπου παίρνεις το χρυσό ρολόι. Πηγαίνεις στην ταβέρνα του Μαύρου Ταύρου και μιλάς στον ιδιοκτήτη. Τον καταφέρνεις να σου μιλήσει για το χάρτη και το "μαστροπό". Σε προειδοποιεί και για τον πορτοφολά, που κάθεται στο μπαρ. Μιλάς στο "μαστροπό", ο οποίος σου ζητάει 2 λίρες για να σου δώσει ένα βιβλιαράκι με διευθύνσεις. Του δίνεις το χρυσό ρολόι και παίρνεις το κλειδί και το βιβλιαράκι. Εκεί βρίσκεις τη διεύθυνση της Molly. Με το χάρτη που πήρες από το γραφείο, πηγαίνεις σπίτι της. Από το νεκρό κορίτσι παίρνεις το γράμμα, το οποίο και διαβάζεις.

Στα νότια του Λονδίνου, θα συναντήσεις την ταβέρνα το Πλοίο, κοντά στον Τάμεση. Μιλάς στον ιδιοκτήτη και αφού του ζητήσεις διασκέδαση, του λες για τη Molly Parkin. Του ξαναμιλάς και του αναφέρεις ότι έχεις κάτι που πρέπει να δει. Δέχεσαι την αποστολή που σου αναθέτει (για το τσάι) και φεύγεις. Στους δύο δρόμους που οδηγούν έξω, θα βρεθείς μπροστά σε ομάδες δολοφόνων από τη μία και έναν αστυνομικό από την άλλη. Προχωρώντας στους δυτικότερους τύπους και χωρίς να τους πλησιάσεις, χρησιμοποιείς τη σφυρίχτρα, κοιτώντας δυτικά. Αμέσως, τρέχεις στο αδιέξοδο και περιμένεις μέχρι να εμφανιστεί το μήνυμα για τα ποδοβολητά. Οι δολοφόνοι έχουν εξαφανιστεί και μπορείς να κάνεις τη βόλτα σου στις αποβάθρες, μέσω του ανατολικού-δυτικού δρόμου κατά μήκος του Τάμεση. Ανοίγεις τη μεσαία κλειδωμένη πόρτα με το κλειδί από το γραφείο του δικηγόρου. Βρίσκεις το μισάνοιχτο καφάσι και το ανοίγεις με το λοστό (που πήρες από τον ταβερνιάρη). Παίρνεις το τσάι και γυρίζεις στην ταβέρνα, όπου μιλάς πάλι με τον ιδιοκτήτη, ο οποίος σου δίνει το κλειδί για την τελευταία κλειδωμένη πόρτα, δίπλα στην αποθήκη τσαγιού. Μπαίνεις να μιλήσεις στη Molly και της λες ότι θέλεις να σκοτώσεις τον Jack και στον κυματοθραύστη περιμένεις για την τελική αναμέτρηση. Ενα hint για να τον νικήσεις: χτύπα τον και προχώρα μπροστά (υποχωρεί κάθε φορά).

ΤΑ ΟΡΥΧΕΙΑ

Ο αδερφός σου έχει μεταμορφωθεί σε φυτό και πρέπει να εμποδιστεί. Οι μάχες είναι πολύ δύσκολες εδώ, αλλά μπορείς συνήθως να τις τελειώσεις εύκολα. Πάντως το κατσαβίδι είναι πολύ καλό για όπλο! Ξεκινάς στο ασανσέρ και από τον τραυματισμένο τύπο δίπλα σου, παίρνεις το κατσαβίδι και το δοχείο με το δηλητήριο για τα ζιζάνια. Αυτό είναι το καλύτερο όπλο, αλλά τελειώνει μετά από 12 χρήσεις και θέλει γέμισμα, σε ένα ειδικό σημείο. Προχωρώντας ανατολικά, συναντάς τον πρώτο άνθρωποφυτό και τον ψεκάζεις γρήγορα. Ακολουθώντας τα ίχνη του βαγονέτου, βρίσκεσαι σε μία διασταύρωση. Κατευθύνεσαι βόρεια, όπου θα συναντήσεις μία μικρή εσοχή, που κρύβει μία αξίνα. Την παίρνεις και προχωρώντας δυτικά, συναντάς ένα διάδρομο στα νότια. Κάποια στιγμή, καθώς στρίβεις αριστερά, βγαίνεις σε αδιέξοδο, από όπου παίρνεις ένα δοχείο με αέριο και μία αναπνευστική μάσκα.

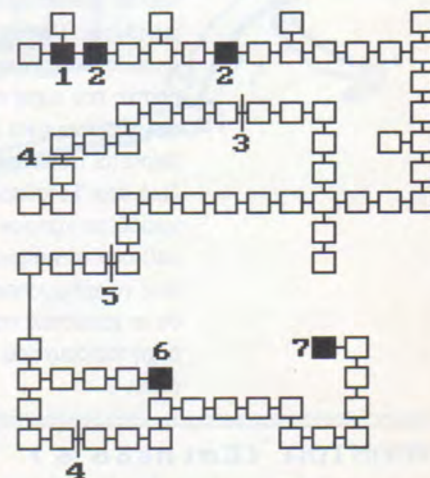
Φεύγεις με κατεύθυνση πρώτα δυτικά και μετά νότια, ώσπου φτάνεις στη βορινή πλευρά του ορυχείου, κινούμενος ανατολικά-δυτικά. Η πρώτη νότια εσοχή κρύβει ένα φτυάρι, το οποίο και παίρνεις. Αμέσως μετά, ψάχνοντας στο δεξιό τοίχο, βρίσκεις ένα καμένο υποστύλωμα. Ξύνεις δύο κομμάτια καμένης ύλης από αυτό. Συνεχίζοντας ανατολικά, θα συναντήσεις μία "γεννήτρια" αερίου, την οποία χρησιμοποιείς για να ξαναγεμίσεις το ζιζανιοκτόνο. Αυτή η εργασία γίνεται ως εξής: κοιτάζοντας τη γεννήτρια, αφαιρείς την κάτω τάπα, τοποθετώντας αμέσως το δοχείο σου στο εξερχόμενο ρεύμα αερίου. Κατόπιν, κλείνεις την τάπα. Χρειάζεται, όμως, προσοχή, καθώς πρέπει να ξαναγεμίζεις μόνον όταν σου τελειώνουν οι βολές με το σπρέι. Επίσης, ανατολικά το μονοπάτι γυρίζει νότια, όπου βρίσκεις μία κλειδωμένη πόρτα, την οποία πρέπει να ξεκλειδώσεις αργότερα. Συνεχίζοντας δυτικά, σε κάποιο σημείο το μονοπάτι στρίβει νότια, όπου μία ακόμα πόρτα κρατάει κάποιους φυλακισμένους. Την περνάς, αφού πάρεις όμως τα εμπόδια, που σου κλείνουν το δρόμο προς τις γραμμές του βαγονέτου. Επιστρέφοντας δυτικά από εκεί που ήρθες, κατά μήκος των γραμμών, παίρνεις την πρώτη στροφή αριστερά και σε ένα ευθύ διάδρομο, όπου αφού εξοντώσεις τους "τύπους" που θα εμφανιστούν μπροστά σου, παίρνεις το γκρεμισμένο υποστύλωμα που θα βρεις και επιστρέφεις στις γραμμές.



ΠΥΡΑΜΙΔΑ (Επίπεδο 3)

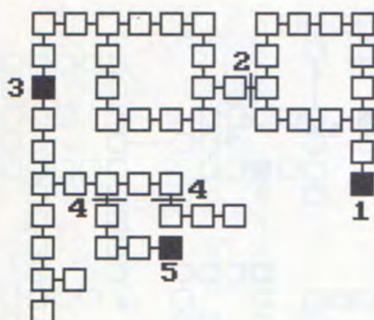
1. Αρχή
2. Στήριγμα
3. Καλώδιο
4. Γυάλινος τοίχος
5. Παγίδα
6. Σκάλες
7. Τοίχος

Κατόπιν, επιστρέφοντας ανατολικά, κατά μήκος τους συναντάς μία στροφή δεξιά, την οποία ακολουθείς κινούμενος προς το νότο, σε ένα μονοπάτι το οποίο σου κλείνουν αρκετά στηρίγματα, τα οποία παραμερίζεις. Στην πρώτη διακλάδωση, πηγαίνεις δεξιά και συνεχίζοντας συναντάς έναν τοίχο, στον οποίον κρέμονται δύο κομμένα καλώδια, τα οποία πρέπει να πάρεις. Επιστρέφοντας στη διακλάδωση που είχες συναντήσει λίγο νωρίτερα (εκεί που πήγες δεξιά), ακολουθείς πάλι την άλλη κατεύθυνση και σε λίγο φτάνεις σε άλλη μία διακλάδωση, όπου πάλι θα επιλέξεις τη δεξιά κατεύθυνση. Το τμήμα του ορυχείου που μπαίνεις γίνεται ολοένα πιο σκοτεινό. Προσέχοντας για το κουκούλι (το οποίο δύσκολα φαίνεται) φτάνεις στο τέλος του τούνελ, όπου συναντάς άλλον ένα νεκρό, από τον οποίον παίρνεις το τρυπάνι και αμέσως κοιτάς προς το νότιο τοίχο. Ψηλαφίζεις για μία τρύπα και



ΠΥΡΑΜΙΔΑ (Επίπεδο 4)

1. Αρχή
2. Παγίδα
3. Τοίχος
4. Καλώδιο
5. Γυαλί
6. Στήριγμα
7. Σκαλιά

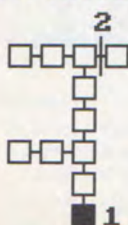


ΠΥΡΑΜΙΔΑ (Επιπεδο 5)

1. Αρχή
2. Καθρέπτης
3. Παγίδα
4. Εικόνα
5. Σκαλιά

βρίσκεις το τρυπανάκι. Ξαναγυρίζεις στην τελευταία διακλάδωση και διαλέγεις την άλλη κατεύθυνση. Εκεί θα βρεις ένα φακό σε ένα διάδρομο με κατεύθυνση Βορρά-Νότο και ένα νεκρό μηχανικό, από τον οποίο θα πάρεις το μαντίλι και την εργαλειοθήκη. Επιστρέφεις ξανά στις γραμμές του βαγονέτου και προχωράς δυτικά. Μετά από τρία βήματα, πετάς στο έδαφος το υποστύλωμα που κρατάς. Σώζεις το παιχνίδι και προχωρώντας σιγά-σιγά ανατολικά, συναντάς το βαγονέτο που πέφτει επάνω σου. Πρέπει να το αποφύγεις, τρέχοντας σε έναν πλάγιο διάδρομο. Το βαγονάκι θα έχει "κολλήσει" εκεί, όπου έριξες το υποστύλωμα πάνω στις γραμμές. Το εξετάζεις μέσα και παίρνεις το κομμάτι του μετάλλου, που κρύβει μέσα του. Αν σταματήσεις το βαγονέτο σε αυτό το σημείο, δεν εμποδίζεσαι από κανένα μέρος του τούνελ! Προχωρώντας ανατολικά στο σημείο που ήρθε το βαγονέτο, συναντάς ένα πέρασμα αριστερά, το οποίο φυλάσσεται από ένα ακόμα κουκούλι. Το ξεφορτώνεσαι, όπως και το κλίμα που σου κλείνει το δρόμο και από το νεκρό τύπο που θα συναντήσεις, παίρνεις το μικρό φαρμακείο και το μαντίλι του. Με το φακό, τη μάσκα και το μπουκάλι αερίου μπορείς να διαλύσεις τα λουκέτα από τις κλειδωμένες πόρτες που είχες συναντήσει πριν. Ελευθερώνεις τους φυλακισμένους και μιλάς σε όλους, εκτός από αυτόν που βρίσκεται τέρμα αριστερά. Εχεις μία γιατρίνα και έναν ειδικό στα "ξεκαθαρίσματα" του είδους, ο οποίος όμως χρειάζεται κάποιον εξοπλισμό. Πρόσεξε να μην πάρεις μαζί σου τη γιατρίνα, μιλώντας της ξανά. Μην την αφήσεις να χρησιμοποιήσει το φαρμακείο που βρήκες, γιατί θα το χρειαστείς για να θεραπεύσεις τον τραυματία στην αρχή του ορυχείου, από όπου πήρες το κατσαβίδι και το σπρέι.

ΠΥΡΑΜΙΔΑ (Επιπεδο 6)



1. Αρχή
2. Τοίχος

Χρειάζεσαι 8 ράβδους δυναμίτη, έναν πυροκροτητή, ένα τρυπάνι και κάποια προστασία για το τέρας (φόρμα και μάσκα). Στις δύο άλλες κλειδωμένες πόρτες θα τα βρεις και αυτά και τα δίνεις στον ειδικό των ανατινάξεων, αλλά προτού τού δώσεις τη μάσκα, φτιάχνεις ένα φίλτρο: πιάνεις τα δύο κομμάτια του κάρβουνου, που έχεις, με τα δύο μαντίλια και βάζεις καθένα από αυτά στην κάθε μάσκα. Αφού ντυθείς και εσύ (και αυτός βέβαια) τού μιλάς και ξεκινάτε για το τέρας. Πηγαίνεις νότια στις ράγες και μετά αμέσως ανατολικά, για να μπεις στο μέρος που βρίσκεται το τέρας. Με το μέταλλο που έχεις, τού βγάζεις τα μάτια και βάζεις τα εκρηκτικά στις 8 τρύπες του τοίχου. Ο σύντροφός σου σού δίνει το σήμα, όταν πρέπει να φύγετε. Επιστρέφοντας στους φυλακισμένους, παίρνεις μαζί σου τη γιατρίνα και πηγαίνεις στον τύπο στο ασανσέρ, τον οποίο θεραπεύετε. Αφήνοντας το σπρέι τής δίνεις κάποια ασφάλεια και μετά από λίγο μιλάς στον άνδρα (του λες ότι θα καταστραφεί το ορυχείο), ο οποίος μεταξύ άλλων θα σου πει ότι πρέπει να σώσεις τον τραυματισμένο ηλεκτρολόγο, δίνοντάς σου ταυτόχρονα και το αντίδοτο. Ξαναπαίρνεις το σπρέι και μαζί με τη γιατρίνα πηγαίνεις πίσω και σώζεις τον ηλεκτρολόγο, ο οποίος γυρίζει πίσω μαζί σου, κλείνετε την πόρτα του ασανσέρ, αφού την ξεκλειδώσετε, και με το χειριστήριο ανεβαίνετε στην επιφάνεια. Αυτό ήταν!

ΤΟ ΝΕΚΡΟΤΑΦΕΙΟ

Στόχος είναι να βρεις το νεκρομάντη αδερφό σου και να τον εξοντώσεις.

Αρχίζοντας προς τα ανατολικά βρίσκεις ένα νεκρό κηπουρό, από τον οποίο θα πάρεις το μοναδικό σου όπλο για αυτό το τμήμα του παιχνιδιού. Καθώς κινείσαι προς το βορρά και προσπαθείς συνεχώς να βρίσκεσαι κοντά στον ανατολικό φράκτη, βρίσκεις ένα κομμάτι σιδερόβεργας, το οποίο εξέχει από αυτόν. Το βγάζεις και συνεχίζεις βόρεια, καταλήγοντας στο βορειοανατολικό μέρος του νεκροταφείου. Εκεί, σε κάποιο σημείο, βρίσκεται το μνημείο του προγόνου σου. Αφού το ανακαλύψεις, το ανοίγεις με τη σιδερόβεργα. Ανοίγεις τα φέρετρα και ...πιάνεις συζήτηση με τους νεκρούς. Πρέπει όμως να προσέξεις να αποφύγεις αυτόν που είναι τέρμα δεξιά! Μαθαίνεις από τον Druec ότι χρειάζεσαι ένα ξόρκι για να "συγυρίσεις" τον Vlad. Βοήθεια επί του θέματος μπορείς να πάρεις από το θείο Borris. Προχωρώντας προς το κέντρο του νεκροταφείου, συναντάς μία νεκρή γυναίκα στο χώμα, από την οποία παίρνεις την καρδιά. Αυτή θα τη χρειαστείς για να αναπληρώσεις τα HP, με τη βοήθεια του θείου σου Borris, αφού τα zombies είναι αρκετά κακοί αντίπαλοι! Κατευθύνεσαι προς τη δυτική πλευρά του νεκροταφείου και μετά βόρεια, μέχρι να βρεις έναν ξύλινο πάσσαλο. Τον παίρνεις και τον ακονίζεις με το μικρό δρεπάνι που έχεις. Μπαίνεις στη μικρή εκκλησία, όπου βρίσκεται ο βρικόλακας σωματοφύλακας του Vlad, τον οποίον εξολοθρεύεις με τον πάσσαλο (κάπου το έχετε ξαναδεί;). Από τη σκηνή αυτή παίρνεις το πιάτο με το ψωμί. Μιλάς στο θείο και αναφέρεστε στο ξόρκι του Druec. Αφού εξετάσεις το άγαλμα της εκκλησίας (κυρίως στο λαιμό του), το γυρίζεις, ώστε να απενεργοποιηθεί το πεδίο που φυλάει την κοντινή στην είσοδο πόρτα. Ξεφορτώνεσαι το δρεπάνι - ώς όπλο - και χρησιμοποιείς πλέον τις γροθιές σου. Μπαίνεις στην πόρτα και γρονθοκοπείς τον τύπο! Αυτό ήταν. Το ξόρκι πιάνει και... τέλος.

PIXEL ware



ΜΑ ΚΑΛΑ ΓΙΑΤΙ ΑΡΓΟΥΝ Τ'ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ;
ΜΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕ ΤΟ ΚΑΡΒΟΥΝΟ!!
ΕΚΛΟΓΕΣ
AT 486
ΓΚΟΥΧ! ΓΚΟΥΧ!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΔΙΑΜΑΧΕΣ ΤΕΛΟΣ

?

Αγαπητό PIXEL,

επέτρεψέ μου να σου δώσω τα συγχαρητήριά μου για τη φοβερή ύλη σου. Εχεις κάνει μεγάλη πρόοδο και σε αγοράζω από το τεύχος Νο 7. Πολλά περιοδικά προσπαθούν να σε αντιγράψουν, αλλά ούτε αυτό δεν έχουν καταφέρει. Σίγουρα είσαι το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα. Πήρα το θάρρος να σου γράψω, για να κάνω μερικές "παρατηρήσεις". Θέλω να αναφερθώ στον "πόλεμο" που γίνεται μεταξύ Amiga και Atari users. Αυτός ο πόλεμος δεν έχει ουσία. Εχω δει πολλές φορές στις στήλες σου γράμματα και απειλές πότε από τη μία πλευρά και πότε από την άλλη. Αυτό γίνεται, γιατί ο καθένας από την πλευρά του πιστεύει ότι το μηχάνημά του είναι το καλύτερο. Ομως, και τα δύο computer είναι πολύ δυνατά και έχουν μεγάλες δυνατότητες. Εγώ είμαι χρήστης μίας Amiga, αλλά παραδέχομαι ότι το Atari είναι ίσο. Για αυτό κάνω έκκληση σε όλους τους χρήστες να μη συνεχίσουν αυτή τη διαμάχη.

Φιλικά Emperor

!

Εεεε, ας μην είμαστε υπερβολικοί. Δεν νομίζω ότι και η μόνη ασχολία των άλλων περιοδικών είναι να προσπαθούν να μας αντιγράψουν. Οσο για "πόλεμο", έχω την εντύπωση ότι δεν υφίσταται, τουλάχιστον τον τελευταίο καιρό. Και κάτι τελευταίο... Αν ο Atari και η Amiga ήταν ίσοι, τότε θα ονομάζονταν και τα δύο ή Atari ή Amiga. Είναι, όμως, αρκετά διαφορετικοί μεταξύ τους και ανάμεσα στα διάφορα μοντέλα που κυκλοφορούν, αλλού υπερτερεί το ένα και αλλού το άλλο. Οι ανάγκες του χρήστη κρίνουν ποιο είναι το καλύτερο κάθε φορά.

ΜΟΥ ΜΠΗΚΕ Ο... SADAM

?

Αγαπητό PIXEL,

είμαι ένας από τους παλιότερους αναγνώστες σου και εδώ και ένα χρόνο έχω μία Amiga 500. Πρόσφατα διαπίστωσα ότι σε μία καινούρια δισκέτα μου υπήρχε ο ιός Sadam και με τη βοήθεια ενός virus killer τον εξόντωσα. Στη συνέχεια, όμως, είδα ότι, όταν κάνω checkdisk με το virus killer στα υπόλοιπα παιχνίδια μου, τα περισσότερα βγάζουν το μήνυμα "Error validating disk, Key 880 Checksum Error, Disk structure corrupt, use DiskDoctor to correct it" και μετά "Unknown bootblock". Αν χρησιμοποιήσω το DiskDoctor, μετά τα παιχνίδια δεν τρέχουν. Εχω μπερδευτεί και δεν ξέρω τι να κάνω.

1. Μήπως έχουν και αυτές οι δισκέτες τον ιό Sadam;

2. Τα original προγράμματα υπάρχει περίπτωση να έχουν και αυτά ιό;

3. Τι είναι install;

4. Ποιοι κατασκευάζουν τα virus και γιατί;

5. Πώς μπορώ να φορτώσω εικόνες από το Deluxe Paint 3 μέσω της BASIC; Αυτά και ευχαριστώ προκαταβολικά.

Ενας φίλος

!

Αγαπητέ φίλε,

1. Κατ' αρχάς, θα σε συμβούλευα να μην ξαναχρησιμοποιήσεις ποτέ το Disk-Doctor και ιδιαίτερα στις περιπτώσεις που έχεις να κάνεις με δισκέτες παιχνιδιών. Στη συντριπτική πλειοψηφία τους δεν χρησιμοποιούν τη στάνταρ μεθοδολογία του AmigaDOS, με αποτέλεσμα κάθε απόπειρα χρησιμοποίησης μέσα από αυτό να οδηγεί σε διάφορα σφάλματα. Ετσι, το Key 880 checksum error στην περίπτωσή σου δεν σημαίνει ότι το πρόγραμμα που υπάρχει στη δισκέτα δεν τρέχει, αλλά απλά ότι το AmigaDOS δεν καταλαβαίνει τι έχει γραφτεί στη δισκέτα. Το ίδιο ακριβώς ισχύει και για το μήνυμα unknown bootblock από το αντιβιοτικό. Τα περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούν δικά τους bootblocks, τα οποία αν τα διορθώσεις με το viruskiller καταστρέφονται και το παιχνίδι τίθεται off. Ετσι, μην ανησυχείς για Sadam σε αυτές τις δισκέτες. Απλά χρησιμοποίησέ τις όπως είναι.

2. Τα original αποκλείεται να έχουν κάποιο ιό. Αν γινόταν κάτι τέτοιο, η εταιρία που θα διέθετε το "άρρωστο" πρόγραμμα στην αγορά, θα αντιμετώπιζε σοβαρά νομικά προβλήματα και πιθανή καταστροφή.

3. Το bootblock, που λέγαμε παραπάνω, είναι ένα σημείο στη δισκέτα, το οποίο περιέχει διάφορες πληροφορίες για αυτή. Μία από αυτές είναι και το αν η δισκέτα θα ξεκινάει το σύστημα. Με την εντολή INSTALL μπορείς να γράψεις ή να απενεργοποιήσεις (v2.0 και άνω) ένα bootblock του AmigaDOS. Αν θέλεις να κάνεις μία δισκέτα που έχεις φτιάξει εσύ να ξεκινάει μόνη της τον υπολογιστή σου, μετά το FORMAT πρέπει να κάνεις INSTALL.

4. Τους ιούς είναι άγνωστο ποιοι τους κατασκευάζουν, αλλά υπάρχουν αρκετές φήμες... Κάποιες από αυτές, μάλιστα, λένε για κατασκευή τους από εταιρίες software, προκειμένου να φέρνουν προβλήματα στην πειρατεία. Πάντως, όπως και να έχει το ζήτημα, η κατασκευή τους είναι παράνομη, διώκεται ποινικά και επιφυλάσσει αμοιβή για τον καταδότη.

5. Θα το έθετα γενικότερα, IFF-ILBM εικόνες, αφού τέτοιες σώζει το DPaint 1, 2, 3, 4 και πολλά άλλα προγράμματα (σχεδόν όλα). Υπάρχουν λοιπόν δύο λύσεις. Η πρώτη είναι να βρεις σε παλιότερο PIXEL και στη στήλη programming, έναν κατάλογο, που δείχνει πώς μετατρέπονται τα αρχεία αυτά σε sprites ή ολόκληρες εικόνες. Επίσης, δείχνει και πώς φορτώνονται. Η δεύτερη λύση είναι να κοιτάξεις στο συρτάρι BASICdemos του δίσκου με την AmigaBASIC, όπου υπάρχουν μερικά προγράμματα που αναφέρονται στο θέμα αυτό (LoadILBM-SaveACBM κ.λπ.). Ελπίζω να σε βοηθήσαμε, έστω και στο ελάχιστο.

ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ PC

?

Αγαπητό PIXEL,

είμαι από τους καινούριους, ένθερμους αναγνώστες σου. Η ύλη σου είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να έχει ένα περιοδικό του είδους σου. Θα ήθελα λοιπόν τη συμβουλή σου για την αγορά ενός PC. Είμαι σε μεγάλο δίλημμα, καθώς η ποικιλία είναι τεράστια. Θα ήθελα να έχει μία γκάμα παιχνιδιών, αλλά να είναι και σωστός υπολογιστής. Η επεκτασιμότητά του πρέπει να είναι αρκετή, έτσι ώστε να μη μείνει πίσω τεχνολογικά ύστερα από 2-3 χρόνια. Φυσικά, να έχει και μία προσιτή τιμή.

Με αγάπη, Αντώνης Απέργης.

!

Φίλε Αντώνη,

αν και τα PCs "μετακόμισαν" στο αδελφό περιοδικό PC-Master, νομίζω ότι μπορούμε να κάνουμε κάποιες εξαιρέσεις για σένα, αλλά και για όλους τους αναγνώστες μας, που ζητούν πληροφορίες για το χώρο των συμβατών, μη θέλοντας να τους αποκόψουμε από μία πιθανή μετατόπιση. Ετσι, λοιπόν, θα αρχίσω επισημαίνοντας ότι είναι λίγο δύσκολο να σου προτείνω ένα σύστημα, όταν δεν μου αναφέρεις το ποσό που διαθέτεις για αυτό. Θα σου προτείνω, όμως, μία μέση οικονομική λύση με πολλές δυνατότητες, ίσως την ιδανική για αυτόν που θέλει να τρέχει σχεδόν τα πάντα στο ελάχιστο κόστος και με ικανοποιητικές επιδόσεις.

MOTHERBOARD: ένα 386DX στα 40 MHz, κατά προτίμηση σε κουτί tower ή κάτι τέτοιο, εφόσον δεν έχεις πρόβλημα χώρου. Αν στόχος σου είναι οι μαθηματικές εφαρμογές ή τα προγράμματα τύπου CAD, το 486DX στα 33 MHz είναι αυτό που θα σε καλύψει, α-



φού περιέχει και το μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Αν όχι, το 386 είναι υπεραρκετό.

ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: S-VGA 1 MB. Η Cirrus Logic είναι λίγο ακριβότερη, αλλά αρκετά καλύτερη, και δίνει 16,7 εκατ. χρώματα σε 640x480, ενώ αποτελεί και windows accelerator.

MONITOP: Θα σου πρότεινα σαφώς έγχρωμο και low radiation, ενώ το non-interlaced δεν είναι απαραίτητη προδιαγραφή, αφού ελάχιστοι χρήστες θα χρησιμοποιήσουν τη 1024x768, που τρέχει σε αυτό. Μάλιστα, τα παιχνίδια είναι σχεδόν πάντα σε 320x200.

ΣΚΛΗΡΟΣ: Αν αρχίσεις με 80-130 MB, θα χρειαστείς σίγουρα και δεύτερο, γι' αυτό ένας 250 MB είναι η καλύτερη λύση, εφόσον διαθέτεις την οικονομική δυνατότητα.

ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: Αν και εφόσον είσαι φανατικός

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΤΟ PIXEL

?

Αγαπητό PIXEL και συνεργάτες. Πάει πολύς καιρός από τότε που έστειλα το πρώτο μου γράμμα. Τα χρόνια, όμως, περάσανε και πολλά πράγματα άλλαξαν είτε προς το χειρότερο είτε προς το καλύτερο. Μερικές από αυτές τις αλλαγές έζησε και το περιοδικό μας, που το ώθησαν προς την εξέλιξη. Συγχαρητήρια παιδιά για τη δουλειά σας. Θα ήθελα να μπορούσα να τονίσω με μεγάλα και κατάμαυρα γράμματα την παραπάνω παρατήρηση, τα γραφικά μου μέσα όμως δεν μου το επιτρέπουν. Η χαρά μου είναι πραγματική και μεγάλη, για το καλύτερο περιοδικό της αγοράς. Περισσότερο από όλα μού αρέσει ο τεχνικο-επιστημονικός χαρακτήρας των τεστ σας (υπολογιστές, πολύπλοκα προγράμματα κ.λπ.). Είναι ομολογουμένως φανταστικά. Είστε επιστήμονες σε αυτό που κάνετε. Και ακόμα περισσότερο, ΔΕΝ το έχετε πάρει επάνω σας. Η γνωστική μου ολοκλήρωση συνεχιζόταν, όσο και η ποιότητα της δουλειάς των συντακτών. Η τεχνική ύλη είναι χορταστική, αν και σε μικρές ποσότητες, και εύχομαι η ανάλυση των νέων computers να καθιερωθεί σε κάθε τεύχος, όπως και η μεγάλη μου επιθυμία, ένα συγκριτικό υπολογιστών.

Ας αλλάξω θέμα, όμως, και ας μπω στο θέμα της επιστολής μου. Τεύχος 98 του Απριλίου και ως συνήθως πρώτα διαβάζω την αλληλογραφία και ύστερα την υπόλοιπη ύλη. Το ενδιαφέρον μου τράβηξαν δύο επιστολές, των αναγνωστών Ηλία Κεραμέζου και Νίκου Γεωργίου. Στη επιστολή του φίλου Ηλία δεν θα αναφερθώ καθόλου για δύο λόγους. Πρώτον, γιατί το γράμμα είναι μία απάντηση και δεύτερον, γιατί το παιδί φαίνεται προκατειλημμένο σε ύποπτο βαθμό. Το γράμμα, όμως, του Νίκου Γεωργίου πραγματικά με εξόργισε. Το γράμμα του διακατέχεται από ένα είδος ρατσισμού κατά των συμβατών. Τη σημαίνει αυτό; Μήπως το PIXEL έπρεπε να λέγεται μηνιαίο περιοδικό για την Amiga; Η μήπως ότι οι PCs είναι κάτι διαφορετικό στο χώρο των υπολογιστών; Εγώ αγοράζω το PIXEL και για το λόγο ότι είναι ένα περιοδικό, που αναφέρεται σε όλους τους users. Και έτσι πιστεύω να μείνει.

Ξέρω ότι το μέγεθος του γράμματός μου είναι μεγάλο, αλλά τουλάχιστον δώστε μου την απάντησή σας και με μία γραμμή λέγοντάς μου την άποψή σας. Σας ευχαριστώ για τη φιλοξενία.

Χριστόφορος Τουμαζάτος, Χαϊδάρι – Αθήνα.

!

Φίλε Χριστόφορε, δυστυχώς το γράμμα σου έφτασε εξαιρετικά αργοπορημένα στα χέρια μας για άγνωστη αιτία, αλλά και πάλι είναι επίκαιρο, λόγω της νέας αλλαγής του PIXEL. Βέβαια, μέσα από την αλλαγή αυτή φαίνεται μία έμπρακτη, ριζική διαφωνία με τις απόψεις σου και ταύτιση με αυτή των φίλων μας, που αναφέρεις στο κείμενό σου. Ομως, δεν είναι έτσι και η απάντηση δεν χωράει σε μία γραμμή. Εξηγώ τους λόγους, που μας ανάγκασαν στην απομάκρυνση των συμβατών από τις σελίδες μας, αν και αυτό δεν μας βρίσκει απόλυτα σύμφωνους όλους, όσοι γράφουμε και δουλεύουμε για το PIXEL.

Οπως είπες και εσύ στο γράμμα σου, το PIXEL πέρασε μέσα από πολλές αλλαγές στην αγορά των υπολογιστών και όπως βλέπεις, επιβίωσε. Σήμερα, μάλιστα, που η αγορά αυτή έχει διασπαστεί σε χίλια κομμάτια και όχι σε 2-3 υπολογιστές, όπως όταν ξεκινήσαμε, και το πρόβλημα της επαρκούς κάλυψής τους είναι πλέον ζωτικής σημασίας, το PIXEL έπρεπε να πάρει θέση. Consoles όλων των ειδών, Atari, Amiga (και μάλιστα πολλά και διάφορα μεταξύ τους) και συμβατά.

Θα θέλαμε να τα καλύψουμε όλα, αλλά θα χρειαζόταν μάλλον ένας τόμος κάθε μήνα. Οπότε έρχεται κανείς και σκέφτεται: Πρέπει κάτι να φύγει για να ενισχυθούν τα άλλα ή πρέπει να μείνουν όλα μαζί και όπου βγάλει... Μάλιστα, για να μην αδικούμε τους Amiga και Atari users, δεν έβλεπαν ένα adventure ή RPG, που να αναφέρεται σε αυτούς!

Βλέποντάς το λοιπόν από τη σκοπιά μίας μεγάλης εκδοτικής εταιρείας, καταλήγεις ότι το μόνο που μπορείς να κάνεις για να μη ζημιώσεις σημαντικά τους αναγνώστες, είναι να "διώξεις" τα συμβατά, αφού έχουμε το αδελφό περιοδικό PC-Master, που μπορεί να τα καλύψει στο έπακρο. Ετσι, με μία ταυτόχρονη ριζική αναμόρφωση του περιοδικού αυτού, έχουμε και βελτίωση της ύλης, που προσφέρεται για τα συμβατά, αλλά και αυτής που αναφέρεται για Consoles-Amiga-Atari. Τουλάχιστον, έτσι φαίνεται από την πλευρά μας.

Ετσι, από τη μία δεν αναγκάζουμε και τους κατόχους συμβατών να αγοράζουν δύο περιοδικά για να καλύπτουν τις ανάγκες τους, αφού το PC-Master είναι πλέον υπερπλήρες, και από την άλλη οι χρήστες consoles (που τα γράμματά τους μας έχουν αποκλείσει από τις εξόδους του κτιρίου) έχουν περισσότερη φροντίδα και οι Amiga-Atari users θα μπορούν να παίξουν και κανένα adventure. Και στο κάτω-κάτω της γραφής, αν κάποιος θέλει να έχει ολοκληρωμένη ενημέρωση, θα πει ότι μπορεί να διαθέτει 1.500 δρχ. το μήνα για αυτή, ώστε να αποκτά και τα δύο περιοδικά (η είσοδος στα μαγαζιά της παραλιακής έχει φτάσει τις 3.000 δρχ.!). Οσο για τα τεστ, προσπαθούμε να βρίσκουμε κάτι κάθε μήνα, αλλά αυτό δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται. Το συγκριτικό το έχουμε σκεφτεί αρκετές φορές, αλλά τεχνικές δυσκολίες δεν μας το επιτρέπουν ακόμα. Ισως, στο άμεσο μέλλον...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



gamer, είναι απαραίτητη, αλλά δεν είναι ανάγκη να πας και στις top quality των 16 bits. Η Soundblaster και η AdLib είναι δύο δημοφιλείς "μάρκες". Ψάξε για κάτι συμβατό με αυτές.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΜΝΗΜΗ: Δυστυχώς, με ένα πρόβλημα που έχει δημιουργηθεί αυτή τη στιγμή, οι τιμές στις μνήμες έχουν διπλασιαστεί, γεγονός που τις καθιστά σοβαρό τμήμα της τιμής του υπολογιστή. Τα 4 MB είναι αρκετά για όλες σχεδόν τις εφαρμογές και τα παιχνίδια. Τα 2 MB είναι λίγα για τα Windows (δεν θα τρέχουν πολλά πράγματα), ενώ υπάρχουν και μερικά καλά παιχνίδια που δεν θα τρέχουν. Τα 8 MB είναι υπεραρκετά για το 99,9% του software, αλλά μπορείς να τα φτάσεις στο μέλλον, αν σου χρειαστεί (ξεκινώντας από το 4, απλά προσθέτεις άλλα 4, ενώ από τα 2 πρέπει να αγοράσεις 8 και να πετάξεις τα πρώτα).

Pot Puri



Αγαπητό PIXEL, γεια χαρά!!!

Τα ειλικρινή μου συγχαρητήρια για την εκπληκτική σου ποιοτική άνοδο όλα αυτά τα χρόνια που σε διαβάζω (από το '86). Πράγματι, είσαι το standard στο χώρο σου και με τη νέα μορφή και ύλη σου αφήνεις όλους τους ανταγωνιστές σου πίσω. Θέλω, λοιπόν, να σου κάνω ορισμένες ερωτήσεις για ορισμένα θέματα, που με απασχολούν αυτήν την περίοδο.

i. Τι είναι και σε τι χρησιμεύουν οι εντολές WHILE και WEND;

ii. Τι είναι ο stack pointer;

iii. Την αγορά A1200 αυτήν την εποχή τη θεωρείς σωστή κίνηση ή μήπως πρέπει να περιμένω ακόμα;

iv. Ποια είναι η καλύτερη κάρτα ήχου στην αγορά;

Επίσης, κάποιες καλοπροαίρετες συμβουλές: α. Στη στήλη των public domain βάλε και για PC προγράμματα αυτής της κατηγορίας. β. Στα reviews των games βάλε λίγα περισσότερα για PCs, όχι όλα για Amiga και Atari ST. Με άλλα λόγια, PIXEL για όλους τους users. Περιμένω με αγωνία τις απαντήσεις, ΑΝ το κρίνεις αναγκαίο. Αν όχι, να είστε καλά, δεν πειράζει.

Χριστόφορος Τουμαζάτος, Χαϊδάρι - ΑΘΗΝΑ



Φίλε Χριστόφορε,

σε ευχαριστούμε για τα πολύ καλά σου λόγια. Στα θέματα που σε απασχολούν (ή τουλάχιστον σε απασχολούσαν πριν από λίγο καιρό, όταν έστειλες το γράμμα αυτό) έχουμε να σου πούμε τα εξής:

i. Ο συνδυασμός των εντολών WHILE...WEND είναι ένας τρόπος για να δημιουργείς loops, δηλαδή να εκτελείς κάποιες άλλες εντολές πολλές φορές, μέχρι να γίνει κάτι. Αυτό το "κάτι", που θα συμβεί, δηλώνεται αμέσως μετά την εντολή WHILE. Οσο ισχύει η παράσταση που την ακολουθεί, οι εντολές που περιέχονται μεταξύ της WHILE και της WEND (που σημαίνει While End) εκτελούνται κανονικά. Αν η παράσταση πάψει να ισχύει, η εκτέλεση του προγράμματος μεταφέρεται στην εντολή που ακολουθεί τη WEND. Για παράδειγμα, το παρακάτω πρόγραμμα: 10 LET i=0 20 WHILE i<50 30 PRINT "PIXEL-ΑΡΑ ΓΕΙΑ ΣΟΥ" 40 i=i+1 50 WEND 60 PRINT "ΑΥΤΑ ΠΡΟΣ ΤΟ ΠΑΡΟΝ..." 70 END, Θα τυπώνει τη φράση PIXELAPA ΓΕΙΑ ΣΟΥ, όσο το i είναι μικρότερο του 50. Κάθε φορά η τιμή του όμως αυξάνεται κατά ένα, οπότε όταν περάσει την τιμή 50, θα τυπωθεί ΑΥΤΑ ΠΡΟΣ ΤΟ ΠΑΡΟΝ και θα τελειώσει.

ii. O stack pointer (δείκτης σωρού στα ελληνικά) είναι ένας καταχωρητής της CPU και δείχνει μία περιοχή αποθήκευσης δεδομένων, ένα σωρό, όπου μπορεί ο προγραμματιστής να αποθηκεύει προσωρινά κάποιες τιμές που θα χρειαστεί αργότερα. Κάθε φορά που μπαίνει κάτι στο σωρό (stack), πάει στην "κορυφή" του και η τιμή του stack pointer αλλάζει, δείχνοντας την επόμενη θέση. Αντίστροφα, όταν παίρνουμε μία τιμή από το σωρό, αυτή έρχεται από την κορυφή του (LIFO λέγεται ο αλγόριθμος - Last In First Out) και πάλι αλλάζει η τιμή του stack pointer, δείχνοντας τη θέση που άδειασε. Το θέμα θα σου χρειαστεί μόνο αν ασχοληθείς με γλώσσα μηχανής.

iii. Επειδή φαίνεται ότι είσαι κάτοχος συμβατού, θα μπορούσα να σε συμβουλεύσω τα εξής: αν έχεις κάποιο παλιό ΧΤ ή κάποιο 286 σε πολύ βασική ανάπτυξη, τότε θα ήταν μία καλή ιδέα. Για να μη σου λείψουν όμως οι ανέσεις, πρέπει να τη σκέφτεσαι μαζί με ένα σκληρό δίσκο. Αν τώρα, έχεις κάποιο ικανοποιητικό 386, τότε δε νομίζω ότι θα ήταν αναβάθμιση η αγορά μίας 1200άρας εκτός αν έχεις κάποιο συγκεκριμένο λόγο να την προτιμήσεις. Οσο για το θέμα της αναμονής, εμείς υποθέτουμε ότι δεν θα βγει κάποιο νέο μηχάνημα, από την Commodore τουλάχιστον, που να χτυπάει τη 1200 στο άμεσο μέλλον, ούτε θα αλλάξουν οι προδιαγραφές της.

iv. Δεν έχω υπόψη μου όλες τις κάρτες ήχου που κυκλοφορούν για τα συμβατά, για αυτό δεν πρέπει να πάρεις σαν απόλυτο γνώμονα τα παρακάτω. Ομως, από αυτές που έχω αρκετές πληροφορίες, οι SoundBlaster Pro και η Pro Audio Spectrum είναι πολύ καλές... Τώρα, σε ό,τι αφορά τα αιτήματά σου στο θέμα της ύλης για συμβατά, νομίζω ότι καταλαβαίνεις και μόνος σου ότι δεν γίνεται τίποτα πλέον. Και φυσικά θεωρούμε αναγκαίο να σας απαντούμε στα πάντα, αλλά θα χρειαζόταν ένας τόμος και όχι περιοδικό. Ισως, με μία μικρή αύξηση στη στήλη της αλληλογραφίας που στοχεύουμε, να σας ικανοποιήσουμε περισσότερο.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ



Αγαπητό PIXEL,

είμαι ένας δεκατετράχρονος αναγνώστης σου και θα ήθελα να κάνω κάποιες παρατηρήσεις για την ύλη σου, θέτοντας και μερικές προτάσεις μετά από αρκετό προβληματισμό. Εν μέρει με πρόλαβε ο Ηλίας Κεραμέζος (τεύχος 98), αν και διαφωνώ για το software flash, το οποίο πιστεύω πως είναι απαραίτητο. Ο Νίκος Γεωργίου, όμως, έκανε μία αξιοσημείωτη παρατήρηση, που δεν καλύφθηκε καθόλου πιστεύω από την απάντησή σας. Ετσι, η παρατήρησή του αφορούσε στα PCs, που καλύπτουν με τα παιχνίδια τους και τις εφαρμογές τους πολλές σελίδες του περιοδικού. Κι εγώ με τη σειρά μου αναρωτήθηκα: γιατί να δίνω 700 δρχ. κάθε μήνα, για να βλέπω στη στήλη των adventures τρία παιχνίδια για τα συμβατά; Και τη στιγμή, μάλιστα, που υπάρχει το PC-Master και, όπως πρόσεξα στη διαφήμιση της σελίδας 123, τα REVIES (κι όχι Review) τα κάνει ο ίδιος ο κύριος Τσουρινάκης, ο οποίος με τη σειρά του δείχνει παντελή αδιαφορία για την Amiga και τον Atari (εγώ έχω Amiga). Γιατί, λοιπόν, να πληρώνουμε εμείς οι Amiga και Atari users, για να έχουν οι PC users δύο περιοδικά από την ίδια εταιρία που να ασχολούνται με αυτούς; Μήπως για να βλέπουμε τις φωτογραφίες του Spellcasting 301, που στο κάτω-κάτω της γραφής είναι κάτι ανάλογο με τα περιοδικά διακόσμησης, τα οποία παρουσιάζουν πανάκριβα έπιπλα και διάφορες άλλες ιδέες από τους χώρους του τάδε εφοπλιστή, αφήνοντας τον αναγνώστη να κοιτά με θαυμασμό και αμηχανία, κάτι το οποίο είναι απρόσιτο σε αυτόν. Με τον i8086 και τον i80286, χαίρω πολύ. Τα adventures, όμως, και οι εφαρμογές απαιτούν 385, VGA, σκληρό δίσκο, 1.44 MB floppies κ.λπ. Αρα, πιστεύω ότι πρέπει να γίνει ένας διαχωρισμός και το PIXEL classic να παρουσιάζει τα θέματά του για Amiga και Atari, με έγκυρες, σωστές και διασταυρωμένες πληροφορίες, γύρω από τα θέματά του. Δεν είναι δυνατόν να γράφετε ότι η SIERRA εγκαταλείπει την Amiga σε ένα "ξερό" αρθράκι χωρίς περισσότερα στοιχεία στα επόμενα τεύχη, ενώ ο κύριος Τσουρινάκης δίνει ελάχιστες πληροφορίες

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



γύρω από τα adventures για Amiga και δεν αναφέρει έστω ότι το Conquests of the Longbow εμφανίζει 64 χρώματα. Τέλος, αν δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί το αίτημά μου, σας παρακαλώ να δώσετε περισσότερη προσοχή και να παρουσιάστε κάποια adventure για την Amiga – εκτός από το Enchantia και το Willy Beamish – γιατί κατά τη γνώμη μου, ας μη γελιόμαστε, τα CD–ROM απέχουν κατά πολύ από την τωρινή πραγματικότητα, όπως άλλωστε και η Amiga, τον καιρό που βγήκε στην αγορά. Επίσης, μην καταπιαστείτε με λεπτομέρειες για να μου απαντήσετε, όπως "έχουμε πει ότι τα παιχνίδια της SIERRA έχουν 32 χρώματα", "έχουμε παρουσιάσει το Heart Of China και το Rise of the Dragon", ενώ τέλος για να σας αποδείξω την έκδοση μη διασταυρωμένων πληροφοριών και την έλλειψη ενδιαφέροντος για την Amiga (και τον Atari), θα ήθελα να διορθώσω τον κύριο Τσουρινάκη, ο οποίος έγραψε πως το INDY θα περιλαμβάνει ούτε λίγο ούτε πολύ 14 δισκέτες στην Amiga. Υπάρχουν όμως και άλλες ανακρίβειες που πιστεύω πως μόνο σύγχυση προκαλούν στους 16–bit users. Φιλικά, Βασίλης Κολοκοντές

! *Φίλε Βασίλη,*

όπως λες στο υστερόγραφό σου και εσύ, το γράμμα σου περιλαμβάνει τις απόψεις πάρα πολλών Amiga και Atari users (αν και τους τελευταίους προσωπικά τους θεωρώ ακόμα περισσότερο αδικημένους). Η ύλη του περιοδικού, που κρατάς αυτή τη στιγμή στα χέρια σου, φαντάζομαι ότι είναι η πιο σαφής απάντηση στα αιτήματά σου. Ομως, δεν σου απαντάω στο γράμμα σου για να σε δικαιώσω, αλλά για να προλάβω προκαταβολικά διαμαρτυρίες άλλων αναγνωστών (όπως π.χ. Atari users) αλλά και να σου δώσω και μια αιτιολογία για την τακτική που είχε ακολουθήσει μέχρι σήμερα το PIXEL μας. Πρώτα από όλα, πρέπει να διευκρινίσουμε ότι ο Ανδρέας Τσουρινάκης είναι ο κορυφαίος adventurer αυτή τη στιγμή και επειδή, όπως και να το κάνουμε, τα περισσότερα adventures-RPGs βγαίνουν για συμβατά, καλύπτει τις ανάγκες του με έναν τέτοιου τύπου υπολογιστή, χάνοντας μοιραία κάποιες μικρής (πιστεύω) σημασίας πληροφορίες, όπως π.χ. τα χρώματα και τον αριθμό των δισκετών για τις εκδόσεις Amiga και Atari. Από εδώ και εμπρός, όπως βλέπεις, υπάρχουν adventures και RPGs για Amiga και Atari κάθε μήνα. Ομως, ας δούμε και την κακή πλευρά της απομάκρυνσης των συμβατών από το PIXEL, η οποία δεν είναι παρά η αποκοπή των αναγνωστών μας από ένα σημαντικότατο τμήμα της αγοράς υπολογιστών. Ετσι, π.χ., δεν θα υπάρχουν μέτρα σύγκρισης ανάμεσα στα μοντέλα που κυκλοφορούν και δημιουργείται πρόβλημα κατά τον προσδιορισμό της επιλογής υπολογιστή ή της μετατόπισης από ένα χώρο σε άλλο. Βέβαια, το κέρδος, από πλευράς ύλης και για τις δύο ομάδες αναγνωστών (PCs-λοιπά), είναι τεράστιο σε σχέση με την παραπάνω μικρή απώλεια. Ετσι, καταλήξαμε εδώ... Επειδή, όμως, το πρόβλημα που έχουν οι Amiga users το έχουν σε μεγαλύτερο βαθμό οι Atari users, πρέπει να τους πληροφορήσουμε για τις αιτίες της στάσης μας.

Πρώτα από όλα, μέχρι σήμερα ήταν υπερβολικά πιο απλό για μας να παίρνουμε εικόνες από παιχνίδια σε Amiga από ό,τι σε Atari ST. Επίσης, το ότι ένα παιχνίδι έρχεται - σχεδόν πάντα - πρώτα για Amiga και κατόπιν για Atari, μας οδηγεί να επιλέξουμε αυτό το format για τα περισσότερα των reviews μας. Τέλος, οι ομοιότητες των υπολογιστών αυτών είναι πάρα πολλές, έτσι ώστε να οδηγούν σε παιχνίδια που δεν διαφέρουν παρά σε τεχνικές λεπτομέρειες, δηλαδή σε χρώματα, ήχο και δισκέτες και όχι στην ουσία τους. Ελπίζουμε ότι τώρα, με την απόκτηση του Falcon από τα γραφεία μας, θα προσεγγίσουμε ακόμα περισσότερο τους Atari users. Οσο για τη στήλη software flash, νομίζουμε ότι είναι απαραίτητη, αφού σας δίνει τη δυνατότητα να ξέρετε τι θα έρθει στο άμεσο μέλλον, τι να περιμένετε. Και τέλος, ας μην είμαστε καταδικαστικοί για τα συμβατά. Γιατί ένας χρήστης με 386 και σκληρό απολαμβάνει ένα adventure. Οι περισσότεροι Amiga users δεν έχουν σκληρό, εξαιτίας του μέχρι τώρα μεγάλου κόστους του, κάνοντας πολλές φορές "βασανιστήρια" στα drives για να παίξουν κάτι και χάνοντας ένα μεγάλο μέρος της ευχαρίστησης που προσφέρει ένα adventure. Εξοπλιστείτε, λοιπόν, με σκληρούς και ετοιμαστείτε για τα Amiga και Atari adventures!

ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

? Προς το περιοδικό PIXEL.

Κατ' αρχάς, θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήριά μου για την ύλη του περιοδικού. Οντας αναγνώστης πολλών περιοδικών, ελληνικών και ξένων, στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, είμαι σε θέση να σου πω ότι η νέα μορφή του PIXEL το κατατάσσει ανάμεσα στα καλύτερα περιοδικά του χώρου. Προτού περάσω στις ερωτήσεις, θα ήθελα να προτείνω την ίδρυση μίας στήλης στο PIXEL για 8–bit μηχανήματα, με άρθρα και reviews κυρίως από το εξωτερικό, αφού στην Ελλάδα η υποστήριξη των 8–bit υπολογιστών είναι μηδαμινή. Τώρα όσον αφορά τις ερωτήσεις. Σπουδάζω μουσική και σκέφτομαι να ασχοληθώ και με τον τομέα της ηλεκτρονικής μουσικής. Είμαι κάτοχος ενός C–64 και για το άμεσο μέλλον σκέφτομαι την απόκτηση ενός C–128D με MIDI και σκληρό δίσκο. Ξέρω, όμως, ότι το καλύτερο θα ήταν να αποκτήσω έναν computer προηγμένης τεχνολογίας. Ετσι, θα ήθελα να με πληροφορήσετε σχετικά με το λογισμικό, το υλικό (φυσικό εξοπλισμό), την υποστήριξη και τη σχέση κόστους/απόδοσης των υπολογιστών που κυκλοφορούν σήμερα στην αγορά, πάντα σε σχέση με τη μουσική. Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων, με ειλικρινή εκτίμηση. Νικόλαος Γ. Βουλιέρης

! *Αγαπητέ Νίκο,*

ένα μεγάλο ευχαριστώ από όλους εμάς για τα καλά σου λόγια, αν και μάλλον η επιθυμία σου για τη δημιουργία μίας στήλης αποκλειστικά για 8-bit, δεν θα ικανοποιηθεί. Η αιτία είναι αυτό που λες και εσύ ό,τι θέλεις να κάνεις: να αποκτήσεις έναν υπολογιστή "προηγμένης τεχνολογίας", που αποτελεί γενική τακτική των users. Ετσι, οι χρήστες C64, 6128 και Spectrum έχουν μείνει μία πολύ μικρή ομάδα. Επίσης, όπως αναφέρεις, η υποστήριξη στην Ελλάδα είναι πια ανύπαρκτη, οπότε είναι πολύ δύσκολο (ΑΔΥΝΑΤΟ) για εμάς να παρακολουθήσουμε την "εξέλιξή" τους. Στο θέμα που σε απασχολεί, λοιπόν, να ξεχάσεις μια και καλή την αγορά νέου 8-bit υπολογιστή. Αν περιοριστούμε στους υπολογιστές με έντονη υποστήριξη στο χώρο της μουσικής, θα ξεχωρίσουμε τον Atari και την Amiga με τον πρώτο να υπερτερεί σημαντικά στον τομέα του λογισμικού και με το μικρό πλεονέκτημα του ενσωματωμένου MIDI (αν και το κόστος του είναι ασήμαντο για την Amiga). Αν λάβει κανείς υπόψη του και το αρκετά χαμηλότερο κόστος ενός ST, τότε δεν έχει πρόβλημα επιλογής. Ομως, αν τα χρήματα δεν αποτελούν πολύ σημαντικό πρόβλημα, θα σου συνιστούσα να ρίξεις μία ματιά στο FALCON030 της Atari, το οποίο θα σε καλύψει "μουσικά", όπως και ο ST, προσφέροντας όμως επιπλέον υψηλής ποιότητας 16-bit ήχο (ίσως να τον χρησιμοποιήσεις και αυτόν), ενσωματωμένο controller (ή και σκληρό δίσκο) και πολλά άλλα πλεονεκτήματα (ταχύτητα, λειτουργικό, γραφικά), που θα κάνουν τη ζωή σου πιο ευχάριστη και εύκολη. Ετσι, η διαφορά κόστους/απόδοση με τον ST μικραίνει σημαντικά... Ετσι, ανάλογα με τις οικονομικές σου δυνατότητες: Atari ST ή Atari Falcon030.

Aυτό το μήνα θα ρίξουμε μια ματιά σε μία ερασιτεχνική BBS της Αθήνας. Είναι στηριγμένη στο, πολύ διαδεδομένο πλέον στο χώρο, Remote Access, διαθέτει αρκετά Doors - τόσο παιχνίδια όσο και άλλες υπηρεσίες - και σίγουρα ανήκει στη "νέα γενιά" των ερασιτεχνικών BBS, που έχουν πλέον να προσφέρουν πάρα πολλά στο χρήστη...

On line

HellRaisers BBS

Η HellRaisers είναι μία βάση, στηριγμένη στο Remote Access 2.00/professional, πίσω από το οποίο τρέχει το FrontDoor 2.20a. SysOp είναι ο κ. Χρήστος Ιωάννου, ο οποίος έχει διαθέσει για τη βάση έναν 486sx/30, με σκληρό δίσκο 300 MB και ένα CD-ROM (συνολικά περίπου 1 GB software, όπως δικαιολογημένα υπερηφανεύεται η βάση).

Το software αυτό καλύπτει σχεδόν κάθε κατηγορία ενδιαφερόντων και οι μόνοι, που θα μείνουν κάπως παραπονεμένοι (λέω κάπως, γιατί υπάρχουν άλλα πράγματα για αυτούς στη βάση) είναι οι χρήστες των ATARI υπολογιστών.

Τα είδη, τα οποία καλύπτει το software της βάσης, είναι όλα τα γνωστά και συνηθισμένα utilities, games, applications κ.λπ., καθώς και τα - κάπως πιο ασυνήθιστα - προγράμματα και utilities για OS/2, χρήσιμα αρχεία για CAD, υλικό για word processing (picture files, templates κ.λπ.), μορφωτικά προγράμματα, χρήσιμα αρχεία για DTP, αρχεία κειμένου (και προγράμματα) με θρησκευτικά θέματα, utilities για δίκτυα, συνταγές, φυσικά προγράμματα γραφικών και εικόνες, καθώς και οι γνωστές και μη εξαιρετέες "πονηρές" εικόνες!

Για την αναζήτηση αυτών των αρχείων υπάρχει στη διάθεση των χρηστών της βάσης το αρκετά εξελιγμένο και αποδοτικό search σύστημα του Remote Access. Η βάση βρίσκεται επίσης σε επαφή με τα δίκτυα HellasNet, FidoNet, TelNet, MagicNet και EuroNet. Λειτουργεί με μία τηλεφωνική γραμμή, στην οποία είναι συνδεδεμένο ένα modem στα 9600 bps - το οποίο σύντομα πρόκειται να αντικατασταθεί με ένα 14400 της US Robotics.

Οι υπηρεσίες που προσφέρονται στη HellRaisers είναι πολλές, αλλά αυτές που επιμένει να διαφημίζει πιο επίμονα ο SysOp της είναι οι: AMIGA CLUB, TELESHOP και SEX CLUB (!). Το Amiga Club διαθέτει άφθονο software για download, καθώς και περιοχές ανταλλαγής μηνυμάτων για τους χρήστες του συγκεκριμένου υπολογιστή. Πιο συγκεκριμένα, με την περιοχή αυτή ασχολείται κατ' αποκλειστικότητα ο Νίκος Βιβάσης, ως ClubOp (Club Operator!!!). Οι επιλογές, που υπάρχουν μετά τη σύνδεση με το club, είναι: upload/download αρχείων, αποστολή μηνυμάτων ειδικά σε αυτήν την περιοχή, ανάγνωση μηνυμάτων της περιοχής, παραγγελία περιφερειακού, λίστα υπαρχόντων αρχείων, ερώτηση προς τον ClubOp και ερωτήσεις για τις τιμές των περιφερειακών. Στην περιοχή Teleshop βρίσκονται πολλές προσφορές, οι οποίες προσωρινά περιορίζονται σε προϊόντα και υπολογιστές, που περιστρέφονται γύρω από το φάσμα της AMIGA.

Σε γενικές γραμμές, είναι μία βάση προσανατολισμένη ιδιαίτερα στους home υπολογιστές... Αν και φυσικά, οι χρήστες των PCs θα βρουν και αυτοί άφθονο software για να κατεβάσουν.

Το SEX club είναι μία περιοχή, στην οποία βρίσκονται πολλές εικόνες σε GIF format (από τις γνωστές X-Rated, που έχουν κατακλύσει όλες τις βάσεις του κόσμου τα τελευταία 2 χρόνια), μία συλλογή από X-Rated games (τουλάχιστον εντυπωσιακά, ίσως όχι σαν εικόνες, αλλά σαν θεματολογία σίγουρα), καθώς και μία messaging area, όπου μπορούν οι χρήστες να αφήνουν μηνύματα (για τον SysOp ή για μεταξύ τους επικοινωνία).

Η HellRaisers δεν έχει καμιά χρέωση, αλλά έχει περιορισμένο χρονικό διάστημα, για το οποίο μπορεί κανείς να παραμείνει συνδεδεμένος στο σύστημα. Διαθέτει πολλά Door Games, μερικά από τα οποία είναι πολύ "φρέσκα" και πολύ καλά. Μεταξύ τους συγκαταλέγονται τα: Tween, Qdog races, BBS-CRASH, Tetris, Star-Trek, Robot-Wars, Star Trade, The PIT 3, Ninja, Q-seven, Camel Race και Camptown (ουκ ολίγα, έτσι;).

Οπωσδήποτε, υπάρχει και το "Time Bank" σύστημα, για τους validated users, και ένα από τα καλύτερα χαρακτηριστικά είναι ότι διαθέτει το validation πρόγραμμα του Βασίλη Σταθόπουλου (Unregistered Version), οπότε, αν θέλετε να γίνετε validated χρήστες, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δώσετε τα πραγματικά σας στοιχεία, να κλείσετε τη γραμμή και να περιμένετε να σας ξανακαλέσει η βάση. Μόλις έχει επιβεβαιωθεί η αυθεντικότητα του αριθμού τηλεφώνου σας, θεωρείστε πλέον validated user!

Κάτι ακόμα, που θα πρέπει να παρατηρηθεί για την HellRaisers BBS, είναι τα ΠΟΛΥ καλά κείμενα στην αγγλική γλώσσα, που έχουν γραφτεί σε αρκετές περιοχές από τον SysOp. Σε γενικές γραμμές, μία ΠΟΛΥ καλή δουλειά... που έχει γίνει με ανοιχτό μυαλό.

COMPULINK

Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείπουν από τη στήλη αυτή και τα νέα της Compulink! Μεγάλη κίνηση παρατηρείται κατά τους πρώτους φθινοπωρινούς μήνες στην Compulink και ο φόρτος του συστήματος όλο και αυξάνει, καθώς οι χρήστες, που είχαν φύγει για τις κα-

λοκαιρινές τους διακοπές, επιστρέφουν στους υπολογιστές και τα modem τους και ανακαλύπτουν ότι η βάση έχει όλο και περισσότερους συνδρομητές και 25 πλέον γραμμές επικοινωνίας.

Τα PARTYlines ανάβουν, οι διασκέψεις έχουν αρχίσει να γεμίζουν με μηνύματα σε ιλιγγιώδεις ρυθμούς και η Compulink έχει αρχίσει να αποκτά την ατμόσφαιρα "μεγάλων" συστημάτων, όπως τα βρετανικά CIX και CompuServe, ενώ στα μέσα Σεπτεμβρίου έσπασε για πρώτη φορά το όριο των 13 χρηστών on-line, φθάνοντας τον εντυπωσιακό αριθμό 18 (και σίγουρα δεν θα σταματήσει εκεί, καθώς η κίνηση ολοένα και αυξάνει). Στο μεταξύ, οι επικείμενες εκλογές έχουν ανάψει φωτιές στη βάση.

Δημιουργήθηκε από τον System Manager η διάσκεψη politics93, με θέμα τις εκλογές του Οκτωβρίου - και όχι μόνο. Οπως ήταν φυσικό, οι θερμοκρασίες ανέβηκαν πολύ γρήγορα σε αυτή τη διάσκεψη, η οποία αποδείχτηκε μία από τις πιο δημοφιλής διασκέψεις της Compulink, με μέσο όρο 7 μηνυμάτων την ημέρα... (αυξανόμενο).

Πολλές και πολύ ενδιαφέρουσες απόψεις έχουν ήδη εκφραστεί σε αυτή τη διάσκεψη και το πιο όμορφο είναι ότι οι χρήστες έχουν κατορθώσει να διατηρήσουν τη συζήτηση σε πολύ υψηλά επίπεδα, ενώ παράλληλα έχει αποφευχθεί ολότελα σχεδόν η κομματολογία... γεγονός που μου επιτρέπει να τρέφω ελπίδες ότι υπάρχουν ακόμη αρκετοί μη-φανατικοί Νεοέλληνες, που μπορούν να κρίνουν με το μυαλό καθαρό... Μπράβο σε όλους τους συμμετέχοντες στη διάσκεψη!

Μία ακόμη καινούρια διάσκεψη είναι αυτή που δημιούργησε ο χρήστης <cool>, με τίτλο satira. Τα topics της είναι τα: satira, airwarrior, members, hard και diagonismoi. Σκοπός της διάσκεψης είναι η διακωμώδηση - μέχρις εσχάτων - κάθε έννοιας, κάθε ζητήματος, κάθε προσώπου, ακόμη και του ίδιου του moderator ή και κάθε μέλους, συμμετέχοντος ή μη στη διάσκεψη!

Οπως είπε και ο ίδιος στο πρώτο μήνυμα της διάσκεψης, "...χιούμορ έχει κάποιος όταν μπορεί να γελάσει με τον εαυτό του..."! Με αυτόν τον τρόπο ξεκίνησε αυτή την κλειστή (προς αποφυγή παρεξηγήσεων) διάσκεψη και με το καυστικό του χιούμορ (και τη βοήθεια του κυνισμού και της αίσθησης του χιούμορ αρκετών ακόμη μελών της βάσης) κατάφερε να δημιουργήσει μία καταπληκτικά ζωντανή διάσκεψη, που κάνει ΚΑΘΕ πικραμένο να γελάσει (η διάσκεψη είναι αυστηρώς ακατάλληλη για καρδιακούς, αρτηριοσκληρωτικούς και παρεξηγησιάρηδες...) - τα συγχαρητήρια της στήλης στον 'cool'.

Στο airwarrior, εξάλλου, έχουν ανάψει και πάλι τα αίματα. Για πρώτη φορά στην ιστορία του airwarrior, βρέθηκε κάποιος παίκτης από τη μία στιγμή στην άλλη να φιγουράρει μεταξύ των πρώτων στη λίστα του σκορ! Και πάλι ο γνωστός και μη εξαιρετέος <cool>, που με το spitfire του έχει οργώσει τους ουρανούς του European Theatre... μέσα σε 2 μήνες βρέθηκε 8 θέσεις ψηλότερα (!), ξεπερνώντας στο σκορ πολλούς "βετεράνους" πιλότους.

Δεν μπορούμε να ξέρουμε σε ποιο βαθμό στάθηκε αυτό το γεγονός αιτία για την επανεμφάνιση πολλών εξαφανισθέντων πιλότων στους αιθέρες του airwarrior, το σίγουρο πάντως είναι ότι αρκετοί παλιοί πιλότοι θυμήθηκαν ξανά το παραμελημένο τους joystick και στο air γίνεται πάλι χαμός...! Με μερικά τελευταία φθινοπωρινά και συναχωμένα bits, η στήλη σας αποχαιρετά και για αυτό το μήνα!

Του Απόλλωνα Κουτλίδη

Disconnecting...
[Carrier Lost]
[Received Link Disconnect Frame]
NO CARRIER

ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ ΚΡΗΤΗΣ

ΠΡΟΣ: CompuLink,
Λ. Συγγρού 44,
117 42 Αθήνα

Ναι, κατοικώ στην Κρήτη και ενδιαφέρομαι να συνδεθώ στον κόμβο της CompuLink που θα δημιουργηθεί εδώ, ώστε να έχω on-line πρόσβαση στις υπηρεσίες της.

Ονομα:..............................

Επώνυμο:..............................

Επάγγελμα:..............................

Διεύθυνση:.............................. Τ.Κ.:..............

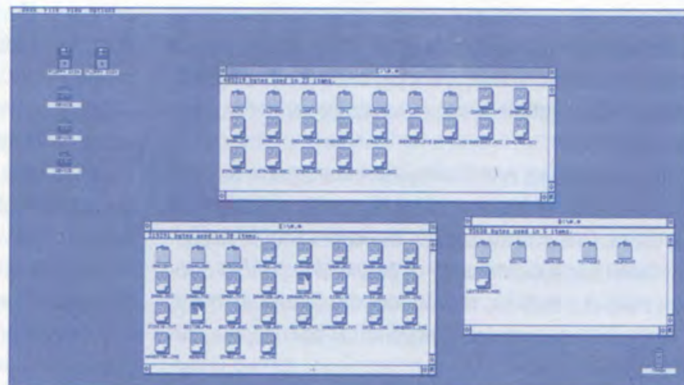
Τηλέφωνο:..............................

Διαθέτω υπολογιστή: IBM ☐ Amiga ☐
Macintosh ☐ Atari ☐

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη



SWABS

(Atari Falcon 030)



Το SWABS είναι η beta έκδοση ενός προγράμματος που έχει σκοπό να αυξήσει την ανάλυση που μπορεί να δώσει ο Falcon 030 (640x480 σε VGA mode). Το προγραμματάκι αυτό (μόλις 1KB σε μέγεθος) τοποθετείται στον auto folder και μετά το reboot δουλεύετε σε ανάλυση 1.600x600 με 16 χρώματα. Σε monitor RGB ή στην τηλεόραση δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, εκτός από το interlace. Αν όμως χρησιμοποιείτε κάποιο VGA monitor, το οποίο δεν είναι multisync, μπορεί να προκαλέσετε κάποια ζημιά. Προσοχή λοιπόν στη χρήση του (μόνο σε οθόνες RGB, multisync και φυσικά στην τηλεόραση) και, πριν το δοκιμάσετε στο Falcon σας, βάλτε στο Set Video 80 columns και 16 χρώματα.

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι δεν καθυστερεί καθόλου τον υπολογιστή και συνεργάζεται με πολλά GEM προγράμματα (μεταξύ των οποίων και το Atari Works). Το σημαντικότερο μειονέκτημά του είναι ότι δεν επιτρέπει την αλλαγή ανάλυσης, φιλοδωρώντας τον άμοιρο χρήστη με μερικές βόμβες.

Ο συγγραφέας του SWABS ισχυρίζεται ότι το έγραψε σε 2 ώρες και ετοιμάζει μια νέα έκδοση που θα φθάνει ανάλυση 3.268x2.458 σε true colour mode. Ας ελπίσουμε ότι θα διορθώνει και τα bugs της έκδοσης την οποία θα βρείτε στην CompuLink με το όνομα swabs.zip.

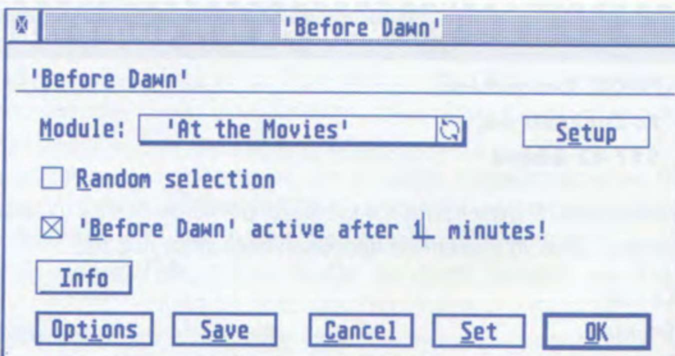
Dawn

(Atari ST/STE/TT/Falcon 030)



Αν έχετε βαρεθεί τους κοινούς screen savers, οι οποίοι το μόνο που κάνουν είναι να μαυρίζουν την οθόνη ύστερα από το δηλωμένο χρόνο αναμονής, κάντε download το dawn.zip, ένα screen saver στα βήματα του γνωστού After Dark σε Macintosh, ο οποίος, αντί να μαυρίζει την οθόνη μετά το χρόνο αναμονής, "παίζει" animation. Το Dawn συνοδεύεται από μερικά έτοιμα παραδείγματα και από έναν editor, ο οποίος σας επιτρέπει να κατασκευάσετε τα δικά σας. Επίσης έχει τη δυνατότητα να "παίζει" και MOD αρχεία, αν έχετε την Paula, ένα MOD player που παρουσιάζουμε σε αυτή τη στήλη (το αγαπημένο μου set είναι το animation Intel Outside, συνοδεία του I just can't get enough των Depeche Mode).

Η εγκατάσταση του Dawn είναι πολύ απλή. Αντιγράψτε το dawnauto.prg στον auto folder και την accessorie dawn.acc στο root directory, κάντε τις αναγκαίες ρυθμίσεις και επανεκκινήστε το σύστημα. Παρακολουθήστε τώρα τι συμβαίνει, όταν



περάσει ο χρόνος που έχετε δηλώσει.

Το αναλυτικότατο εγχειρίδιο που συνοδεύει το πρόγραμμα εξηγεί, εκτός από τον τρόπο λειτουργίας, και το πώς θα κατασκευάσετε animations χρησιμοποιώντας τον editor που συνοδεύει το Dawn.

Public Domain

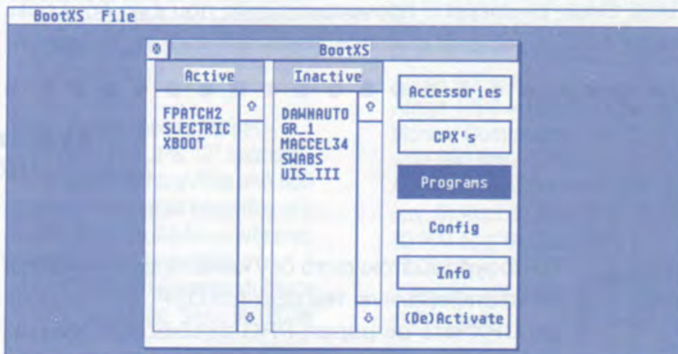
BootXS
(Atari ST/STE/TT/Falcon 030)



Το BootXS είναι άλλο ένα utility, το οποίο επιτρέπει την επιλογή των προγραμμάτων που βρίσκονται στον auto folder, των desk accessories και των CPXs. Η διαφορά του από τα υπόλοιπα που έχουν τον ίδιο σκοπό είναι ότι δεν τοποθετείται στον auto folder, αλλά καλείται από το desktop, σας αφήνει να επιλέξετε τι από τα παραπάνω θα χρησιμοποιήσετε και μετά θα πρέπει να κάνετε reset.

Το πρόγραμμα θυμίζει λίγο το XBOOT, ενώ ο συγγραφέας του υπόσχεται ότι θα προσθέσει αργότερα και δυνατότητα επιλογής sets για να καλείτε τις συνθέσεις που χρησιμοποιείτε περισσότερο.

Ενα σημαντικό πλεονέκτημα έναντι των άλλων boot up utilities είναι η δυνατότητα να αναγνωρίζει accessories που βρίσκονται σε folder. Το πρόγραμμα είναι shareware και θα το βρείτε στην CompuLink ως bootxs.zip.



REVENGE
(AMIGA)



Και ένα παιχνίδι από το χώρο των shareware: The Revenge of the mutant Camels! O τίτλος και μόνο υποδεικνύει το χιούμορ, στο οποίο έχει βασιστεί το παιχνίδι. Το παιχνίδι δεν είναι παρά ένα παράξενο - έως και παράλογο - shoot'em up και είναι μεγάλη απόλαυση να διαβάσει κανείς το κείμενο (doc) που το συνοδεύει! Το gameplay είναι αρκετά απλό: ο παίκτης παίζει το ρόλο των "καλών" και οδηγώντας την καμήλα του μέσα από 42 ζώνες των 7 χιλιομέτρων πρέπει να φτάσει στο τέλος του

... ???. Ναι, δεν υπάρχει νόημα! Τηλέφωνα, ιπτάμενα πρόβατα, καγκουρό που κάνουν σκι και άλλα παράλογα αποτελούν τους "κακούς" της υπόθεσης. Ολοι αυτοί θα προσπαθήσουν να σταματήσουν την καμήλα με το υπερφυσικό άλμα στην πορεία της! Τακτική του παίκτη: η συνεχής σπατάλη πυρομαχικών.

Ενα ενσωματωμένο demo επιδεικνύει τα πρώτα 20 επίπεδα του Revenge, ενώ μπορεί να παιχτεί και με δύο παίκτες ή με το ειδικό mode CPU assist, όπου ο υπολογιστής παίζει το δεύτερο παίκτη. Αν το παιχνίδι παίζεται με τη βοήθεια της CPU ή με συμπαίκτη, ένα δεύτερο κατσικοειδές πλάσμα συνοδεύει την καμήλα. Το joystick ελέγχει τις κινήσεις του, οι οποίες είναι εμπρός, πίσω, κάθισμα και άλμα σε όλο το ύψος της οθόνης.

Με το fire επιτελείται μία εξαιρετικά πρωτότυπη λειτουργία, που μόνο εδώ έχουμε συναντήσει: ο πυροβολισμός! Αυτό γίνεται με fire και το joystick δείχνει πού θα σημαδεύει. Σε κάθε πέντε επίπεδα, η καμήλα σταματάει σε μία όαση, ανεφοδιάζεται με καύσιμα (σχετικό animation) και δίνεται ένας κωδικός, για να συνεχιστεί το παιχνίδι από εκεί. Διάφορα bonuses κατά το παιχνίδι ενισχύουν την ασπίδα της καμήλας ή βελτιώνουν τη δύναμη του όπλου που χρησιμοποιεί. Υπάρχουν και αντι-bonuses και συνολικά τα έξτρα εντυπωσιάζουν με το πλήθος τους, αφού υπερβαίνουν αυτά των εμπορικών πακέτων, προσδίνοντας κάποιο ενδιαφέρον στο Revenge. Στο τέλος κάθε πίστας, το υπόλοιπο της ενέργειας γίνεται bonus points. Το μέγεθος του είναι λίαν επιεικώς τεράστιο, αφού μετά από τα 42 απλά επίπεδα, υπάρχει η "κόκκινη ζώνη", όπου τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα, και στη συνέχεια η "λευκή ζώνη" και εκεί... ο Θεός βοηθός! Τα γραφικά είναι αρκετά καλά (ε, shareware είναι) και πολ-



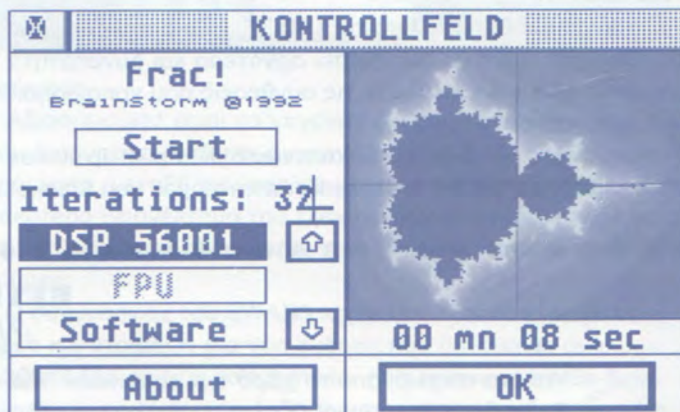
λά. Το σκρολάρισμα της οθόνης είναι αρκετά ομαλό και η δυσκολία κυμαίνεται σε ανεκτά επίπεδα, αν και δύσκολα θα το τελειώσει κανείς. Ο ήχος αυξάνει αρκετά σε έκδοση για 1 MB RAM. Οπως αναφέρει ο προγραμματιστής που έχει δουλέψει και σε Atari, το παιχνίδι είναι πολύ ανώτερο από την έκδοση γι' αυτό τον υπολογιστή, αφού κάνει χρήση του ειδικού hardware της Amiga, κερδίζοντας και σε γραφικά αλλά και σε ήχο. Δημιουργός του είναι η Llamasoft, από τη Μεγάλη Βρετανία και υπάρχει σε αρκετές εκδόσεις, για PAL ή NTSC, 512 KB ή 1 MB και πολλά έξτρα.

Fractals DSP

(Atari ST/STE/TT/Falcon 030)



Το προγραμματάκι αυτό δεν κάνει τίποτα άλλο από το να επιβεβαιώνει την αξία του DSP. Είτε σε μορφή CPX είτε σε μορφή PRG σχεδιάζει σε ένα μικρό παράθυρο το set Mandelbrot, με τον αριθμό iterations και τον τρόπο (software, FPU, DSP) που δηλώνετε. Για παράδειγμα, ο Falcon σχεδίασε το set σε 8 δευτερόλεπτα χρησιμοποιώντας το DSP, ενώ χωρίς το DSP έκανε 34 δευτερόλεπτα για τον ίδιο αριθμό iterations. Ο ST στα 8 MHz έκανε περίπου 80 δευτερόλεπτα και δυστυχώς δεν είχαμε την ευκαιρία να το δοκιμάσουμε σε TT ή σε υπολογιστή που είχε μαθηματικό συνεπεξεργαστή (FPU). Θα το βρείτε στην CompuLink ως fracdsp.zip.



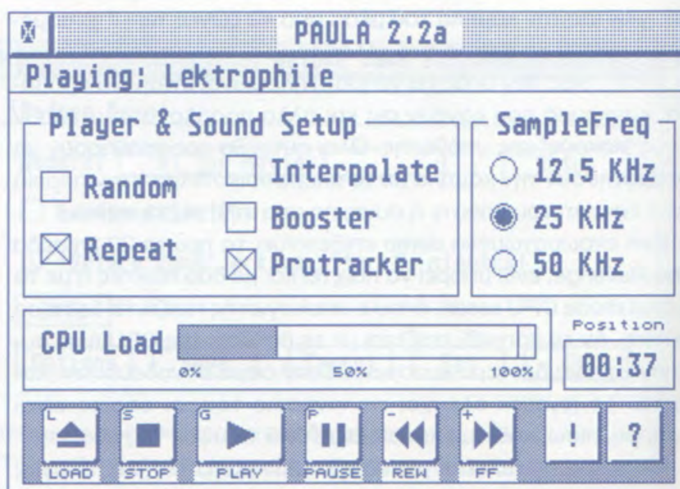
Paula

(Atari STE/TT/Falcon 30)



Η Paula είναι ένας MOD player και πήρε το όνομά της από το γνωστό τετρακάναλο PCM chip ήχου της Amiga. Χρησιμοποιεί τις ηχητικές δυνατότητες (PCM ήχος) των STE και TT για να "παίξει" αρχεία MOD, ενώ η έκδοση 2.2 συνεργάζεται και με το Falcon 030.

Λειτουργεί ως PRG και ως ACC και επιτρέπει το φόρτωμα ενός ή πολλών (όσων χωρά η μνήμη φυσικά) αρχείων MOD και την αναπαραγωγή τους σε διάφορες συχνότητες (12.5 KHz, 25 KHz, 50 KHz). Το user interface της διαθέτει μια σειρά buttons που θυμίζουν κασετόφωνο (Play, Stop, Pause, Fast Forward, Rewind), ενώ μια μπάρα δείχνει την "ταλαιπωρία" της CPU όταν η Paula "παίζει" κάποιο μουσικό κομμάτι. Υπάρχουν επίσης οι ρυθμίσεις της συχνότητας και κάποιες άλλες επιλογές που έχουν να κάνουν με την καλυτέρευση του ηχητικού αποτελέσματος.



Αν χρησιμοποιήσετε την Paula σαν desk accessory, θα μπορέσετε να δηλώσετε στον screen saver Dawn ποιο MOD αρχείο θέλετε να ακούσετε μετά το χρόνο αναμονής και η Paula θα αναλάβει τα υπόλοιπα. Στην CompuLink θα βρείτε την έκδοση 2.2 με το όνομα paula.zip.

COMPUTERS

Αγοράζονται και πωλούνται cartridges για παιχνιδομηχανές Sega Nintendo, παιχνιδομηχανές, ανταλλαγές, αγορές κατεστραμμένων παιχνιδομηχανών και Amiga. Ελάτε στους χώρους μας να παίξετε με Amiga, MegaDrive, SuperNes. Αιγάλεω, Ευαγγελιστρίας 6Α - Καλλιθέα, Γρυπάρη 53 - Μοσχάτο, Κεφαλληνίας 6. Ανοικτά και Σαββατοκύριακο. Τηλ.: 9596262, 5310330.

Πωλούνται σχεδόν Δωρεάν: SEGA, COMMODORE + DRIVE, PC, παιχνίδια SEGA, παιχνίδια AMIGA, DRIVE AMIGA, ACTION REPLAY. Τηλ.: 4181420.

I.B.M. PS/2 Model 30, 2DD/3,5 + έγχρωμη οθόνη. IBM 8613 (VGA) + προγράμματα, τιμή 225.000 δρχ. Γιάννης, τηλ.: 7240092.

LYNX, 3 παιχνίδια, μετασχηματιστής 35.000 δρχ. 10 GAMEBOY GAMES 6.000 δρχ. το ένα. Τιμή συζητήσιμη, Σπύρος. Τηλ.: 6842829.

ATARI STE 1040, monitor SM124, πολλά προγράμματα, βιβλία, περιοδικά, joystick. ΜΟΝΟ 90.000 δρχ., Πάνος. Τηλ.: 6920548.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! megadrive 2 joypads, 4 topgames. ΤΙΜΗ 60.000 δρχ.!!! Επίσης SVGA14" mono monitor ΤΙΜΗ 20.000 δρχ.! Κυριάκος. Τηλ.: 0491 - 31343.

Amiga 500 Plus 2 Mb, 50 Δισκέτες, πράσινο μόνιτορ 100.000 δρχ. Δίσκος A590 2 Mb 90.000 δρχ. Μανώλης. Τηλ.: 2134419.

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται COMMODORE PC - 10 - III σε ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ (δεκτός έλεγχος) με μονόχρωμο monitor, 1 FDD-360K, HD-30 MB, προγράμματα και βιβλία ΜΟΝΟ 99.000 δρχ. ΣΑΚΗΣ. Τηλ.: 4821642.

Πωλείται Amiga 500 Plus με ROM swaper για 1.3 και 2.0. Σχεδόν αμεταχείριστη. Τιμή 75.000 δρχ. Τηλ.: 7770821.

AMIGA 500, Kickstart 1.3 με 1 Mbyte RAM, έγχρωμο monitor Commodore 1084, 2 joysticks, manuals, περιοδικά και πολλά παιχνίδια. Τιμή: 90.000 δρχ. Νίκος. Τηλ.: 8963878.



Πωλείται Amiga με 1 MB + Games + δισκετοθήκη + καθαριστικό σετ + joystick + κάλυμμα + περιοδικά: 85.000 δρχ. Αποστόλης (απογευματινές ώρες). Τηλ.: 6625010.

MG-Manager, 386 DX - 40, 4 MB RAM, Local - Bus, Hard 40 MB, Mouse, Trident 1.024x768, Acer Monitor S-VGA. Παναγιώτης, 3-6 μ.μ. Τιμή 300.000 δρχ. Τηλ.: 4655068.

COMMODORE 64 σχεδόν αχρησιμοποίητο, 2 drives (κασέτα, δισκέτα), joystick, πολλά παιχνίδια. Μεγάλη ευκαιρία, 2 χρόνια αχρησιμοποίητο. Κώστας. Τηλ.: (01) 2753010.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 1040STE + έγχρωμο monitor Commodore 1084P + 130 δισκέτες, προγράμματα, παιχνίδια, δισκετοθήκη, manuals, καλύμματα, joystick. Τηλ.: 8054672 (απογεύματα).

AMIGA 500 1 MB, μετασχηματιστής, ποντίκι, joystick, 70 δισκέτες με παιχνίδια επιλογής σας. ΜΟΝΟ 70.000 δρχ. Τηλ.: 6536423.

AMIGA 500 1.3 + Monitor 1084S + 2 joysticks + 100 Games + Δισκετοθήκη + βιβλία κ.ά. ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟ στο κουτί. ΔΕΚΤΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ. 130.000 δρχ. Νίκος. Τηλ.: 9911616.

AMIGA 2000 πωλείται σε πολύ καλή κατάσταση με 4 Mb RAM και 52 Mb HD. Πολλά προγράμματα δωρεάν (παιχνίδια-γραφικά κ.λπ.). Χρήστος (απόγευμα). Τηλ.: 2651449.

Αποκτήστε ΔΩΡΕΑΝ έναν 386 παρακολουθώντας μαθήματα Πληροφορικής στο σπίτι σας. Τηλ.: 2015318.

SPECTRUM: Ξεπούλημα!!! - Monitor PHILIPS 12" πράσινο - Κασέτες με παιχνίδια από 800 δρχ. - 40 original παιχνίδια από 400 δρχ. - Καλώδιο σύνδεσης οποιουδήποτε joystick στον SPECTRUM! Επίσης: Multiface 128. Λευτέρης. Τηλ.: 9918026.

Amiga 2000 (v2.04) 8 μηνών, 2 drives, 2 ROM, Bridgeboard 2088 + drives 5 1/4, δισκετοθήκη, 30 δισκέτες, 400 προγράμματα, τιμή ΣΟΚ. κ. Κώστας, από 12/10. Τηλ.: 7755825.

Amiga 500 Plus 4 MB Ram 130.000 δρχ. - twin Drive 40.000 δρχ. Genlock 30.000 δρχ. Μικρή προκαταβολή. Μανόλης. Τηλ.: 4414503.

Amiga 500 1 MB + monitor 1084S + 2 drives + 200 disks + joystick pac - man + περιοδικά (2ου Εξαμήνου '92), μόνο 155.000 δρχ. Σταύρος. Τηλ.: 2820342.

AMIGA 2000 2 Drives, 2 ROM, 3 MB RAM, οθόνη 1084, mouse, joystick, 50 δισκέτες, άριστη κατάσταση, κάθε έλεγχος δεκτός. Γιώργος. Τηλ.: 9818168.

Πωλείται Atari 520STE 1 MB, έγχρωμο μόνιτορ, 120 δισκέτες, joystick, βιβλία. Τιμή συζητήσιμη. Γιάννης (απογεύματα). Τηλ.: 8068263.

Amiga 500 1,3 1 MB, με αμέτρητα προγράμματα δώρο, μόνο 58.000 δρχ. Κώστας (16:00-23:00). Τηλ.: 6134757.

SUPER NES, εντελώς αμεταχείριστο στο κουτί του, με εγγύηση, πωλείται 45.000 δρχ. Προλάβετε! Θοδωρής. Τηλ.: 6471178.

AMIGA 500 καινούρια + μνήμη + 2 joysticks + manual + παιχνίδια + utilities πωλεί ΦΟΙΤΗΤΗΣ. 70.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Σπύρος. Τηλ.: 9621935.

Amstrad 1512 640KB RAM, mono-monitor 10 MB HDD, 5 1/4 FDD. Πληροφορίες βραδινές ώρες. Βαγγέλης. Τηλ.: 8224847, 8824393.

!!! Προσοχή !!! Abyss Computer shop. Computers - Software - Hardware. Καινούρια με εγγύηση αντιπροσωπίας και ακόμα 50 games δώρο επιλογής σου!!! Προσφορές Οκτωβρίου: 1) Amiga 600 = 67.800 δρχ. 2) Amiga 1200 = 106.000 δρχ. 3) Monitor Commodore 1084S D2 = 63.500 δρχ. 4) Acorn Archimedes A3000 = 80.000 δρχ. 5) Atari ST/STE από 40.000 δρχ. 6) Game Boy = 18.000 δρχ. 7) PC XT/AT 8088, 286, 386, 486 από 40.000 δρχ. !!! Ακόμα !!!

Αγοράζονται-Πωλούνται-Ανταλλάσσονται computers και περιφερειακά!!! Τηλεφωνήστε τώρα!!! Τηλ.: 4185693.

Πωλείται ATARI 1040 STE αμεταχείριστο + δισκέτες + joystick μόνο 85.000 δρχ. Πληροφορίες, Σπύρος. Τηλ.: 9016804.

AMIGA 500, COLOUR MONITOR COMMODORE 1084 P, πλήρης σειρά εγχειριδίων + ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: AMIGA DOS REF. GUIDE, ADVANCED AMIGA BASIC, COMPUTERS FIRST BOOK OF AMIGA, JOYSTICK + ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. 130.000 ΔΡΧ. Γιάννης. Τηλ.: 5246080 (8 π.μ. - 2 μ.μ.), 2792171 (6 μ.μ. - 10 μ.μ.).

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: ΙΣΟΣΤΑΘΜΙΣΤΗΣ NIKKO EQ500 15.000 ΔΡΧ., ΠΡΟΕΝΙΣΧΥΤΗΣ ROTEL RC960 BX 35.000 ΔΡΧ., ΤΕΛΙΚΟΣ ILP 2x60W RMS 8Ω 35.000 ΔΡΧ., ΕΥΚΑΙΡΙΑ - ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ. ΑΠΟΓΕΥΜΑ κ. ΜΙΛΤΟ. ΤΗΛ.: 6842435, 6846377.

SOFTWARE

Amiga Software: Gamedisk 300,

Συνδρομές από 200, Παραδόσεις αυθημερόν και κατ' οίκον. Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Πάμφθηνα περιφερειακά για AMIGA και εισαγωγή PD software με ειδίκευση στη μουσική και demo. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56, 10445. Τηλ.: 8315442.

AMIGA GAMES + UTILITIES ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ GAME + DISK = 250 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ ΜΙΜΗΣ, Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5983717, 5987587.

PC GAMES + UTILITIES. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ/ GAME + DISK = 500 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ ΜΙΜΗΣ, Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5983717, 5987587.

Atari ST. Φίλοι του Atari, τώρα γνωρίζετε όλοι ποιος σας υποστηρίζει. Η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων στη διάθεσή σας. Τα πάντα από Games, Utilities, midi κ.λπ. Εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Αντικαταβολές και κατάλογος σε όλη την Ελλάδα. Επίσης επεκτάσεις για STE σε πολύ καλές τιμές. Αυθημερόν εγκατάσταση. Τοποθέτηση TOS 2.05 και TOS 2.06. Λαλαούνης Γιώργος, τηλ.: 7512756.

PC Software. Χιλιάδες τίτλοι. Ανανέωση εβδομαδιαία. Τιμή 300 δρχ., συνδρομή 200 δρχ. Παράδοση κατ' οίκον. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Ηλίας - Γιώργος Παπαδόπουλος. Τηλ.: 9416240.

Προσφορά. Παιχνίδια για IBM συμβατούς. Επιλογές από τα Top Αμερικής και Ευρώπης. Μάκης. Τηλ.: 9329732.



PC GAMES CENTER. Μεγάλη συλλογή από Games, Utilities. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Games + Disk = 400 δρχ. Νάκος Σωτήρης, Τ.Θ. 26118, Τ.Κ. 10022, Αθήνα. Τηλέφωνα... SOTOS: 4965213 - MANOS: 4919385.

IRON SOFT - AMIGA: Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε TOP GAMES με 250 δρχ. GAMEDISK. Προσφέρω: 1) Δωρεάν κατάλογο, 2) Εγγυημένο φόρτωμα, 3) Ταχεία παραλαβή. Γκούτσης Δημήτρης, Νικοτσαρά 6, Αγ. Κωνσταντίνος, 41223, Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

AMIGA SOFTWARE BEYONDERS, GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγραφή σε ΕΠΩΝΥΜΗ δισκέτα στην ίδια χαμηλή τιμή!! Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!! Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στα 2752205, 2873162. ΑΚΗΣ-ΑΓΓΕΛΟΣ. FAX: 2873162 για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!! Σπυρόπουλος Αγγελος, Ομορφοκλησιάς 35, Καλογρέζα.

Θεσσαλονίκη. Πωλούνται προγράμματα PC (συμβατά). Ζητήστε λίστα. Συνεχής ενημέρωση. Στέλνονται επαρχία αντικαταβολή. Σιαπκάς Σταύρος, Αρμενοπούλου 30. Τηλ., Fax: (031) 208212.

***** AMIGA USER CLUB ***** A500/A500+/A600/A1200 * GAME + DISK 300 δρχ. * ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 200 δρχ. * ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ανανέωση από το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ * ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα * VIRUS FREE 100% * ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού * ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης * ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Αβραμίδης Γιώργος, Εργασίας 5, Νέα Ιωνία. Τηλ.: 2797445. Πεύκη, τηλ.: 2844626.

ILLUSION SOFTWARE. Προσφορά AMIGA 250 PC 400-500 Gamedisk. Ανανέωση από εξωτερικό. Ιντας Αντώνης, Χαροκόπου 57-59. (18:00-22:00). Τηλ.: 9580848.

**** SILVERCITY HACKERS CLUB** ** The ultimate club for all AMIGA USERS. Τεράστια συλλογή 4.000 δισκετών ΤΑΧΥΤΑΤΟ SUPER δίκτυο αντικαταβολών σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ και το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΕΞΤΡΑ ΔΩΡΑ ΣΤΟΥΣ ΤΑΚΤΙΚΟΥΣ ΚΑΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ. Αψογη ποιότητα. Εγγυημένο φόρτωμα 100% Error free. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. CALL NOW. ΜΠΑΡΙΤΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, Αριστοτέλους 27. Τηλ.: 9937664. ΚΩΣΤΑΣ, τηλ.: 9931416.

AMSTRAD 6128, 6128 PLUS. Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Στα 10 παιχνίδια τα 2 δώρο. Αντικαταβολές ή παράδοση στο σπίτι. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας, 11473. Τηλ.: 6410640, 6421826.

IRON SOFT: Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε AMIGA GAMES με 250 δρχ. GAMEDISK. Προσφέρω: 1) Δωρεάν κατάλογο, 2) Εγγυημένο Φόρτωμα, 3) Ταχεία Παραλαβή. Γκούτσης Δημήτρης, Νικοτσαρά 6, Αγ. Κων/νος, 41223, Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

AMIGA SERVICE SPECIALISTS. Εξειδικευμένο SERVICE για AMIGA Αυθημερόν. Ακόμα δύσκολα εξαρτήματα όπως ΠΛΑΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑΤΑ για AMIGA 500 κ.λπ. Τέλος τροφοδοτικά, πληκτρολόγια, εσωτερικά ή εξωτερικά DRIVES και ROMS 1,2-1,3-2,0. Σωτηρόπουλος Γιάννης, τηλ.: 5620754.

COMMODORE 64 - AMIGA - SEGA. Πωλούνται παιχνίδια κασέτα-δισκέτα. Επίσης COMMODORE + DRIVE, SEGA, PC DRIVE AMIGA. Πετράκης Μιχ., Φοίνικος 10, Πειραιεύς. Τηλ.: 4181420.

AMIGA: ΠΛΟΥΣΙΟΤΑΤΗ ΣΥΛΛΟΓΗ, ΣΥΝΕΧΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ + ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ + πάμφθηνες κενές δισκέτες + παράδοση στο σπίτι. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας, 11473. Τηλ.: 6410640, 6421826.

PC Games TNT CLUB, μεγάλη συλλογή από παιχνίδια κατευθείαν από εξωτερικό. Ακόμα έχουμε παιχνίδια για Amiga και Atari. Φυταμπάνης Γιώργος, Δερβενακίων 10, Κόρινθος. Τηλ.: (0741) 29112.

ACE AMIGA CLUB. SOFTWARE-HARDWARE-GAMES UTILITIES-MANUALS * Εβδομαδιαία παραλαβή από εξωτερικό * Αντικαταβολές σε ΟΛΗ την Ελλάδα σε χρόνο ΡΕΚΟΡ * Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης * Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ * Τιμές έκπληξη - Συνδρομές. ΔΕΥΤ.-ΠΑΡ. 17:00 - 21:00, ΣΑΒ.-ΚΥΡ. 09:00 - 15:00. Ιωαννίδης Δημήτρης, Τραπεζούντος 5, Νέα Ιωνία. Τηλ.: (01) 2772089.

PC-CLUB. Ολα τα καινούρια παιχνίδια και προγράμματα (ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ). Χαμηλές τιμές, αυθημερόν παράδοση με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. ΚΩΣΤΑΣ - ΔΗΜΗΤΡΗΣ. Χαριτόπουλος

Κώστας, Ισαίου 6, Παγκράτι. Τηλ.: 7513692, 7666555.

**** AMIGA GAMES **** Gamedisk 250 δρχ. Πανελλήνιες αντικαταβολές. Εγγυημένο φόρτωμα. Κατάλογος δωρεάν. Παράδοση κατ' οίκον. Φθηνές συνδρομές. Καβουκλής Σάκης, Δερβενακίων 32, Ν. Φιλαδέλφεια. Τηλ.: (01) 2515447 (απόγευμα).

*** AMIGA MASTER SOFT *** GAMEDISK = 250 δρχ. ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! ΣΥΝΔΡΟΜΗ (120 GAMEDISKS) 180 δρχ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ, ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ, Κ. ΠΑΛΑΙΟΛΟΓΟΥ 93, Π. ΦΑΛΗΡΟ. ΤΗΛ.: 9411903.

DOOM'S DAY CLUB. ΞΕΝΑΓΟΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ AMIGA 330 ΔΡΧ. = ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ + ΠΟΙΟΤΗΤΑ. ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΤΙΜΗ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΚΟΛΙΔΑΣ ΝΙΚΟΣ, ΟΛΥΜΠΙΑΣ 21. ΤΗΛ.: 2772667.

- Amiga Super Club - Gamedisk: 240 δρχ. 10 Disks: 2.100 !!! Συνδρομές: 160 δρχ. Gamedisk. Κωνσταντίνου Νίκος, Ζησιμοπούλου 28, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9419881.

- Amiga Software - * Gamedisk 200 δρχ.!!! * Συνδρομές (100) 160 δρχ. - Εβδομαδιαία ανανέωση - Ταχύτατες παραδόσεις - Αντικαταβολές. Ρομποτής Δημήτρης, Δημοκρατίας 29, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9815045.

***** ELECTRON AMIGA ***** Τώρα κοντά σας στο κέντρο του Πειραιά - Τεράστια συλλογή προγραμμάτων - Αυθημερόν παράδοση σπίτι - Turbo Αντικαταβολές - Ηλεκτρονικός κατάλογος δωρεάν - Συνδρομές: 80 δρχ. - Πάμφθηνο HARDWARE. Δημόπουλος Νίκος, Πραξιτέλους 197, 18535 Πειραιάς. Τηλ.: 4532098, 4111461.



Amiga Club όλα τα τελευταία παιχνίδια, utilities για Amiga. Τεράστια συλλογή, εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Πάμφθηνες συνδρομές 160 Disk 7000. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Games + Disk = 300. Καραγιαννόπουλος Δημήτρης, Γυμναστηρίου 4, Δάφνη. Τηλ.: 9253146.

AMIGA GERMAN CLUB κατευθείαν από Γερμανία!! Μόνο 220 δραχμές!! Συλλογή με 4.000 παιχνίδια, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δραχμές και ORIGINALS φθηνότερα απ' όλους. Τηλ.: 8817393.

IBM INTERNATIONAL GAMES CLUB, κατευθείαν από Αμερική!! Μόνο 370 δρχ.!! Συλλογή 4.000 παιχνιδιών!! ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ και ORIGINALS παιχνίδια φθηνότερα απ' όλους. Τηλ.: 8817393.

AMIGA STATION PD: Ολα τα τελευταία και ακυκλοφόρητα utilities. Συλλογές PD: Viruskillers, Hackingtools, Copiers, Professional Clipart, Demomaker 2 (ελλ. οδηγίες), Soundtracker special (15 disks/ελλ. οδηγίες), BBS, Diskmagazines, DOSFILES κλειδωτήρι, VIDEOCOLLECTION (14 disks/DPAINT/Γάμοι, Βαφτίσια κ.λπ.). System/Drive Tests, Play'n'Rave2 musicmaker κ.λπ.

HARDWARE: Videobackup (αντιγραφή σε VHSVIDEO/original, οδηγίες), ισχυρά τροφοδοτικά 200 W, Sampler, Hardware αντιγραφικά. GAMES/DEMOS: Ολα τα καλύτερα. A1200: Ολα τα τελευταία utilities, demos, games, Ham8pics. Τηλ.: 8617222, 2928478.

PC SOFTWARE ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ για PC. Ολα τα καινούρια. Τιμές φανταστικές, παράδοση κατ' οίκον και αντικαταβολές. Ακόμα υπάρχουν δισκετοθήκες, φίλτρα οθονών, JOYSTICK, δισκέτες κ.ά. Βασιλόπουλος Πέτρος, Τριταίου 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

— Amiga Gamers Club — Gamedisk 250 δρχ.!!! Συνδρομές 190 δρχ. Gamedisk. Ταχύτητα!!! Οικονόμου Παναγιώτης, Τυρταίου 7, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9429236 (20:15-22:15).

AMIGA GAMEDISK = 150 δρχ. * Πωλείται συλλογή * ΜΟΝΟ έτοιμα πακέτα των 50 DISKS * Ελάχιστη παραγγελία 1 πακέτο * Σορβατζιώτης Χρήστος, Νάξου 20Α, Τ.Κ. 11256, Αθήνα. Τηλ.: 8641909, 2233182.

AMIGA MEGA SOFTWARE - PC ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ. Diskgames 250. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση σπίτι. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ. Παναγιωταρέας Παναγιώτης, Λιβαδειάς 5, Αμπελόκηποι, Αθήνα. Τηλ.: 7779986 (ΠΑΝΟΣ), 2318464 (ΣΟΥΛΑ).

*** AMIGA COLLECTION CLUB *** GAMES - UTILITIES - DEMOS! GAMEDISK 240 δρχ. σε NAME δισκέτα. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ 5.000 δρχ. (140 δισκ.). Δωρεάν κατάλογος, αντικαταβολές παντού. Επίσης δισκέτες NAME (110 δρχ.) - NONAME (100 δρχ.) + Computers + Περιφερειακά σε τιμές έκπληξη. Κουμαριανός Γιώργος, Κοιμ. Θεοτόκου 2, Ν. Λιόσια 13122. Τηλ.: 2314220 (3-11 μ.μ.).

32 BIT GAMES CENTER PC - ATARI - AMIGA GAMES ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ - ΑΜΕΣΩΣ. ΓΙΩΡΓΟΤΑΣΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 34. ΤΗΛ.: 8239965.

AMIGA 500 (1 MB) πολλά παιχνίδια και εφαρμογές σε χαμηλές τιμές. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Για επαρχία με αντικαταβολή. Ανταλλαγές δεκτές. Γαλάτος Ιωάννης, Μ. Αιμιλιανού 10, 56122 Θεσ/νίκη (Μενεμένη). Τηλ.: (031) 749390 ΓΙΑΝΝΗΣ (Απόγευμα) ή 658518 (ΝΙΚΟΣ).

Amiga. Ολα τα τελευταία UTILITIES + GAMES. Programdisk 200 δρχ. Αντωνάκης Αντώνης, Πηλέως 1, Κάτω Λεχώνια, Βόλος, 38500. Τηλ.: (0421) 93768.

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ * AMIGA *** SOFTWARE ***** Η πιο ΓΡΗΓΟΡΗ εισαγωγή παιχνιδιών σε όλη την Ελλάδα. GAMEDISK 250. ΟΛΑ τα TOP - GAMES - DEMOS - UTILITIES που κυκλοφορούν. Μηνιαία SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 DISKS προς 5.000 δρχ. ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ σε επαρχία. ΑΨΟΓΗ εγγραφή σε NAMEDISK + Δωρεάν κατάλογος + ΦΘΗΝΕΣ δισκέτες. Στεργίου Βασίλης, Μακεδονίας 31, Πετρούπολη, Αθήνα. Τηλ.: 5012307.

ATARI ST SOFTWARE - Νέες κυκλοφορίες από το εξωτερικό - αντικαταβολές παντού - ΔΩΡΑ!!! - 300 δρχ. το παιχνίδι!!! Χατζησταύρου Δημήτρης, Μπελογιάννη, Πεύκα, 57010 Θεσ/νίκη. Τηλ.: (031) 673226.

NONAME 3.5 100 δρχ. Υπερπροσφορές για ποσότητα. ΕΤΙΚΕΤΕΣ INDEX (πολύχρωμες) 5 δρχ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!!! - αντικαταβολές. Δημόπουλος Σταύρος, Κ. Παλαιολόγου 42-46, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9411903.

M & M COMPUTER SHOP. AMIGA-PC-ATARI. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΑΓΟΡΕΣ - 286 - 386 - 486 - ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΚΑΛΩΔΙΑ, ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΙΔΟΣ ΣΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΡΑΓΚΑΒΗ 87 (Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ). SIMMS 15.000. ΤΗΛ.: 6432424.

ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΘΕΛΗΣΕΤΕ. AMIGA PC, ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ ΜΙΑ ΩΡΑ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 5.000.

ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ ΜΙΛΤΟΣ, ΓΚΥΖΗ 12. ΤΗΛ.: 6447595, 6431360.

Amiga Power Users - Gamedisk 250 δρχ. Εβδομαδιαία ανανέωση. Συνδρομές 180 δρχ. Παράδοση κατ' οίκον. Μάργαρης Παναγιώτης, Σαπφούς 113, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9426153.

ATARI FANATICS CLUB. Progamdisk 300 δρχ. Πάμφθηνες συνδρομές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. - Atari RULES! - Πολυχρονόπουλος Γιάννης, Ιφιγένειας 195, Καλλιθέα. Τηλ.: 9520432.

1000 Btrees Shareware, 5.000 προγράμματα για PCs απευθείας από Αγγλία, όλα με οδηγίες στα ελληνικά. Τελευταίες εκδόσεις των καλύτερων παιχνιδιών, utilities, εκπαιδευτικών, windows, applications, tools κ.ά. Ειδικές ΣΥΛΛΟΓΕΣ για προγραμματιστές. Διακίνηση ελληνικών shareware προγραμμάτων. Πληροφορίες, ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ στη διεύθυνση: Τ.Θ. 50805, 54014 Θεσσαλονίκη 22 (Οχι συστημένα).

PC SOFTWARE, AMIGA, AMSTRAD 6128, 464. Υπάρχουν ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια, πολλές εισαγωγές, τιμές ασυναγώνιστες. Game Disk AMIGA 250 Game για IBM 300 ακόμα ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή για Amstrad. Υπάρχουν και αναλώσιμα όπως δισκέτες, φίλτρα οθόνης, joystick, δισκετοθήκες. Παράδοση κατ' οίκον. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Βασιλόπουλος Πέτρος, Βολσάου 3, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

AMIGA PC SOFTWARE CITY. Τεράστια συλλογή παιχνιδιών. ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ από Γερμανία. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 160. ΠΑΡΑΔΟΣΗ κατ' οίκον. Αντικαταβολές παντού. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά. VIRUS FREE 100%. Manuals - Λύσεις για adventures. Καρβέλας Διονύσης, Γ. Παπανδρέου 22, Αλιμος. Σάκης, τηλ.: 9823502, 9381255, fax: 9810356.



To SENSE CLUB AMIGA προσφέρει: Πληθώρα προγραμμάτων. ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. Καινούριες κυκλοφορίες ΤΑΧΥΤΕΡΑ από όλους. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ. Αμεσες αντικαταβολές ΕΠΑΡΧΙΑΣ - Gamedisk 250 δρχ. Πολυχρονόπουλος Γιάννης, Ιφιγένειας 195, Καλλιθέα. Τηλ.: 9520432.

***** PIRAEUS USER CLUB ***** AMIGA-ATARI-PC-C64. 1) Gamedisk = 250. Εγγραφή σε επώνυμη = 270. 2) 100% εγγραφή (NO ERROR)!!! 3) Αυθημερόν παράδοση!!! Νάσιος Βαγγέλης, Πραξιτέλους 268, 18536 ΠΕΙΡΑΙΑΣ, ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ. Τηλ.: 4185693.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ PC CLUB GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Εβδομαδιαίες παραλαβές. Εισαγωγές από εξωτερικό. Προσφορές για ποσότητες-Συνδρομές. Δωρεάν κατάλογος. Αντικαταβολές Πανελλαδικά. Σακελλαρίου Αστέριος, Π. Ιωακείμ 25, Θεσσαλονίκη. Πληροφορίες Στέργιος, τηλ.: (031) 281463.

Soft Amiga ΠΡΟ-ΠΟ - LOTTO. Εκπληκτικά, γρήγορα ΕΛΛΗΝΙΚΑ προγράμματα ανάπτυξης συστημάτων ΠΡΟ-ΠΟ ή LOTTO από 5.000 δραχμές. Νέες βελτιωμένες εκδόσεις, συνεχής υποστήριξη και πλήρεις ελληνικές οδηγίες. Αποκλειστική διάθεση EKTOR SOFT. Τηλ.: 8612475.

EKTOR SOFT. Computers-Hardware, προσφορές μηνός: 1) Amiga 500 = 55.000. 2) Amiga 600 = 63.500. 3) Amiga 1200 = 100.000. 4) Monitor 1084S Commodore = 63.500. 5) PC386-486 από 120.000. 6) Joystick PacMan = 5.500. 7) 0.5 MB Amiga 500 (και plus) = 8.500. 8) 1 MB A500plus = 11.900. Ακόμα printers, accelerators, drives, scanners όλα καινούρια με εγγύηση αντιπροσωπίας. Επίσης μεταχειρισμένα computers-περιφερειακά. ΑΓΟΡΕΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Τηλ.: 8612475, 8618368.

EKTOR SOFT. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων για Amiga-PC. Συνεχής ανανέωση συλλογής από εξωτερικό. Συνδρομές από 5.000 δρχ. Παράδοση αυθημερόν στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών!!! Πλήρης κατάλογος δωρεάν. Δισκέτες 3.5" από 100, 3" από 250 δρχ. EKTOR SOFT, χίλιοι + ένας λόγοι για να μας προτιμήσετε. Τηλ.: 8612475, 8618368. Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Πατήσια-Αθήνα.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ! Πωλείται το έγχρωμο monitor SUPER VISION III της ΤΑΧΑΝ μόνο 45.000 δρχ. Γιώργος. Τηλ.: (031) 252761.

AT-ONCE emulator 80286 για Amiga 500 20.000 δρχ. Kickstart 2.0 με ROM-swaper 8.000 δρχ. Modem Maxan 2400 εξωτερικό 30.000 δρχ. Τηλ.: 2919542.

ΓΕΝΙΚΑ

AMIGA! SERVICE - SAMPLER - VIDEO DIGITIZER - MIDI - GENLOCKS - μνήμες - DRIVES MODEMS - HARD DISKS - Προγράμματα ελληνικά - πελατολόγια - ετικετογράφοι - αποθήκη - έσοδα - έξοδα - ταμειακής - για φωτογράφους, VIDEOγράφους - SAMPLER ATARI 7000. ΙΑΚΩΒΟΣ. Τηλ.: 6852730, 6610714.

HARDWARE για PC, AMIGA, ATARI, Στερεοφωνικά, Τηλεοράσεις, VIDEO, Stereo αυτοκινήτου. Ολα τα ηλεκτρονικά είδη, τιμές φθηνότερες απ' όλους. Τηλ.: 8817393.

Αγοράζω Drive 5 1/4 για Amstrad 6128, τιμή 30.000 δρχ. Γράψτε Φωτιάδης Γιώργος, Κ. ΚΑΒΑΦΗ 6, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

SEGA Megadrive με έξι παιχνίδια 80.000 δρχ. Πωλούνται και ξεχωριστά. Σταύρος. Τηλ.: 2798257.

ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΦΥΣΙΚΗΣ - ΧΗΜΕΙΑΣ - ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΣΕ ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ - ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΩΝ & ΑΣΚΗΣΕΩΝ - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ - ΣΥΝΕΧΗ TESTS. ΤΙΜΕΣ ΛΟΓΙΚΕΣ. κ. ΓΙΩΡΓΟ (6-9 μ.μ.). ΤΗΛ.: 7650344.

ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ, Studio, Μηχανήματα επεξεργασίας εικόνας, Genlock, Digitizer, Υπολογιστές AMIGA, Προγράμματα για Τιτλέζες, Γάμους, Βαπτίσεις. SPECTRA ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ. Λουίζος. Τηλ.: 9658371.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ, super τιμές!!! 3,5" NOMAME 90, 1,2" Αμερικανικές 120, 1,44" MAXELL 185. Στέλνουμε επαρχία. Τηλ.: 6410640, 9337364.

Μνήμες για Amiga 2 Mbytes μόνο 28.000 δρχ. Γιώργος. Τηλ.: 9617728.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Εχουμε όλα τα παιχνίδια και UTILITIES για AMIGA 500, 500 plus, 600 και 1200!! Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές παντού!! Τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ. Μανώλης. Τηλ.: (01) 5743080.

Amiga VIDEO BACKUP SYSTEM. Αποθηκεύστε τη συλλογή σας, κάντε backup στο σκληρό σας δίσκο σε μία βιντεοκασέτα. 1 δισκέτα (1 MB) το λεπτό. Εξοικονομείστε χρήματα και χώρο με το επαναστατικό Video Backup System. Εύκολο στη χρήση, εγγυημένη εγγραφή και με βιβλίο οδηγιών σε τιμή έκπληξη. EKTOR SOFT. Τηλ.: 8612475, 8618368.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 6.950 δρχ., αντί των 7.700 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δεν μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

____

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

PREDATOR 2™



Είμαι σίγουρος ότι, μόλις είδατε το όνομα του παιχνιδιού, σας ήρθε στο μυαλό η μορφή του Αρνολντ Σβαρτσενέγκερ. Αυτό είναι λογικό, καθώς ήταν πρωταγωνιστής της ταινίας Predator, που έγινε μεγάλη επιτυχία σε όλο τον κόσμο. Αυτό θέλει και η ARENA entertainment, κυκλοφορώντας το Predator II για την κονσόλα SEGA Master System. Βρισκόμαστε στο Los Angeles, αρκετά χειρότερο σε θέματα εγκληματικότητας από την πόλη που ξέρουμε σήμερα, στο έτος 1997. Ο κόσμος φοβάται να βγει στους δρόμους, που ελέγχονται από εγκληματίες και εμπόρους ναρκωτικών. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, υπάρχει και ένας εξωγήινος "κυνηγός", τον οποίον κανείς από αυτούς, που τον έχουν δει, δεν ζει πλέον για να τον περιγράψει. Μόνον ένας από ολόκληρο το

ΕΙΔΟΣ:	**SHOOT'EM UP**
ΜΟΡΦΗ:	**MASTER SYSTEM**
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	**ARENA**
ΠΑΙΚΤΗΣ:	**1**



αστυνομικό τμήμα της πόλης των αγγέλων μπορεί να σταματήσει αυτό το κακό. Ναι, καλά καταλάβατε. Εσείς είστε αυτός που θα καθοδηγήσει τον αρχιφύλακα Michael P. Harrigan στους δρόμους και τις στέγες των σπιτιών του L.A. Ο M.P. Harrigan είναι ο καλύτερος, με πολλά βραβεία ανδρείας, αλλά και ρεκόρ ζημιών και καταστροφών. Συγκεκριμένα, έχει διαλύσει 11 αυτοκίνητα της αστυνομίας και έχει 40% αυξημένη επιθετικότητα στις κινήσεις του. Υπάρχουν πέντε πίστες, που πρέπει να τελειώσετε, σκοτώνοντας Τζαμαϊκανούς εμπόρους θανάτου και ελευθερώνοντας αστυφύλακες που κρατούνται όμηροι. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε όπλα και άλλα αντικείμενα, όπως όμως θα διαπιστώσετε και εσείς, σε μερικά σημεία του παιχνιδιού είναι υπερβολικά δύσκολο να προχωρήσεις, όποια όπλα και αν έχεις. Τα background γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, αλλά έχει γίνει λάθος επιλογή χρωμάτων. Ακόμη, τα sprites είναι πολύ μικρά και κουράζουν τον παίκτη σχετικά γρήγορα. Είναι πάντως εθιστικό το ότι υπάρχουν αρκετά όπλα, που σκορπίζουν το θάνατο, αλλά αυτό δεν είναι ικανό να ανεβάσει από μόνο του τη συνολική εικόνα για το gameplay αυτού του shoot'em up. Γενικά, είναι ένα παιχνίδι, που θα έχει υποστήριξη από τους φίλους του είδους, αλλά θα περάσει απαρατήρητο από τους υπόλοιπους. Πάντως, σε αυτό το είδος κυκλοφορούν στην αγορά πολλά άλλα, καλύτερα.

Του Κώστα Γιαγιά

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Κάπου θα κολλήσετε και εκεί θα το παρατήσετε.

Πολύ μικρά sprites με άσχημα χρώματα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 60%

Καλούτσικος θα έλεγα, αν και θα μπορούσε να προσεχτεί περισσότερο.
ΗΧΟΣ 80%

Δεν θα συναντήσετε καμία δυσκολία.
GAMEPLAY 75%

Αποκλειστικά για τους φανατικούς του είδους.
ΓΕΝΙΚΑ 75%





ΕΙΔΟΣ	ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PARALLACTION



Μέχρι να το τελειώσετε με τουλάχιστον έναν από τους τρεις τρόπους.



Στο Τόκιο, ένας εγκληματικός εγκέφαλος, ο Doug Nuts, είναι έτοιμος να φέρει σε πέρας το σχέδιό του για τη ληστεία μιας τράπεζας. Ομως για άλλη μια φορά η αστυνομία τον συλλαμβάνει, λίγο πριν κάνει δικό του το περιεχόμενο του χρηματοκιβωτίου, στέλνοντάς τον στις απάνθρωπες φυλακές του Τόκιο. Σε κάποιο άλλο σημείο της πόλης, ο αμφιβόλου διανοητικής καταστάσεως Dino Fagioli ψάχνει για δουλειά, με μοναδικό προσόν την υπερφυσική δύναμή του, τη στιγμή που ένας παράξενος τύπος προσπαθεί να "ανοίξει" μια πανάκριβη Mitshusita Testarrosa (κατά το Ferrari). Ο αφελής γορίλας σπεύδει να τον βοηθήσει, αλλά ο συναγερμός προκαλεί την προσοχή της αστυνομίας, η οποία φτάνει αμέσως στέλνοντας τον αθώο τύπο στις φυλακές του Τόκιο.

Εξω από το μπαρ Hot Sushi, ένας παράξενος τύπος αρχίζει την εκτέλεση του δικού του εγκληματικού σχεδίου. Αφού πετυχαίνει την είσοδό του στο μπαρ, προσπαθεί να έρθει σε επαφή με τη σεξοβόμβα Donna Fatale, την ατραξιόν του καταστήματος. Ομως, για άλλη μια φορά το διάσημο απαγορευμένο σόου της μπουκάλας της δεσποινίδας δεν θα φτάσει στο τέλος του, στέλνοντάς την στις φυλακές του Τόκιο. Ωστόσο, τίποτα δεν τελειώνει εδώ. Οι φυλακές δεν φαίνονται ικανές να σταματήσουν τον παράξενο τύπο του μπαρ. Το σχέδιό του έχει ξεκινήσει. Πληρώνει την εγγύηση του Doug Nuts και υπόσχεται δημοσιότητα και καριέρα στην Donna Fatale, με στόχο την ικανοποίηση της συλλεκτικής του μανίας μέσω ...κλοπών.

Στόχος του παίκτη είναι να οδηγήσει έναν από τους τρεις ήρωες - Smart, Sexy και Succer - και η αποστολή του ξεκινά με την απελευθέρωσή τους.

Το Nippon Safes είναι αρκετά πρωτότυπο, αφού δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να παίξει με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Ουσιαστικά πρόκειται για τρία στην τιμή του ενός. Η δυσκολία του κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα και οι πράξεις ακολουθούν μια άριστα λογική σειρά. Είναι ιδανικό για αυτούς που κάνουν τα πρώτα βήματά τους στα adventures. Υπάρχει αρκετό χιούμορ (π.χ. ιταλική πολιτική...), όχι όμως όπως στα κορυφαία της Lucas Films και της Sierra. Ας σας δώσουμε όμως μια μικρή γεύση της δράσης, με την ευγενική βοήθεια της Donna Fatale (θανατηφόρα γυναίκα, αν δεν απατώμαι) και μερικά βήματα με τους άλλους δύο ήρωες...

DONNA FATALE

Ολα αρχίζουν από τη φυλακή του Τόκιο. Ο φύλακας δεν είναι ιδιαίτερα συνεργάσιμος και πρέπει να βρεθεί ένας τρόπος να πάει στο ΤΟΚΙΟ. Πηγαίνοντας συνεχώς δεξιά, φτάνει στην πινακίδα ΤΥΟΚΟ (αγνοεί το τηλέφωνο που βρίσκει πιο πριν). Παίρνει την πινακίδα και προχωρώντας αριστερά περνά τη φυλακή και στην πρώτη τοποθεσία μετά από αυτή χρησιμοποιεί την πινακίδα, δείχνοντάς τη σε ένα αυτοκίνητο που κινείται στο αντίθετο ρεύμα. Ο οδηγός σταματά και την παίρνει (ποιος δεν θα το έκανε, άλλωστε, με τέτοια... αξεσουάρ). Φτάνει στο Τόκιο, όπου

AMIGA 500

ο οδηγός την αφήνει. Προχωρώντας δεξιά συναντά το μουσείο, ενώ συνεχίζοντας προς τα κάτω φτάνει στην πλατεία. Εδώ δεξιά - lane - βρίσκεται το σπίτι του Doug Nuts (του έξυπνου της τριάδας). Από τα σκουπίδια που βρίσκονται έξω από το σπίτι του παίρνει το bowl. Γυρίζει στην πλατεία και προχωρώντας προς τα κάτω φτάνει έξω από το Hot Sushi bar (θα το θυμάστε από την εισαγωγή). Μπαίνει στο μπαρ και, μιλώντας με τον μπάρμαν, μαθαίνει ότι ο παράξενος τύπος ενδιαφέρεται γι' αυτήν. Κάθεται σε μια γωνία (δεξιά) και την περιμένει. Του μιλά και της αποκαλύπτει το σκοπό του, που δεν είναι άλλος παρά η απόκτηση ενός αρχαίου σπαθιού σαμουράι, του KATANA SHINJUKU, το οποίο βρίσκεται στην κατοχή του αυτοκράτορα. Της υπόσχεται καριέρα στη μουσική (το όνειρο της Donna), αν του το φέρει.

Αριστερά στο μπαρ κάθονται οι Max & Kos. Με μερικά γλυκόλογα τους πείθει να της δώσουν φιλοδώρημα, αν τους φέρει δύο hot-dogs με μουστάρδα. Παίρνει 500 γιεν και πάει στο πάρκο, όπου βρίσκεται ο πωλητής των hot-dogs. Βγαίνει από το μπαρ και πάει κάτω αριστερά στο δρόμο. Περνά τα μαγαζιά (προς τα αριστερά) και βγαίνει στη βίλα του αυτοκράτορα (Residence). Διαβάζει την πινακίδα που υπάρχει στην πόρτα, η οποία αναφέρει ότι ζητάνε υπάλληλο. Μιλά στο intercom ζητώντας τη δουλειά, αλλά τη χάνει αφού δεν ξέρει να φτιάχνει ούτε τσάι. Συνεχίζει αριστερά και φτάνει στο πάρκο, το οποίο αποτελεί ένα μικρό λαβύρινθο. Κινείται συνεχώς αριστερά μέχρι το σιντριβάνι, όπου γεμίζει το bowl από άρωμα. Συνεχίζει αριστερά και 2 οθόνες πιο πέρα βρίσκει ένα πριόνι, το οποίο και παίρνει. Αλλη μία οθόνη αριστερά και στη συνέχεια όλο δεξιά (αλλάζει το σημείο αναφοράς της οθόνης) μέχρι να φτάσει στον πωλητή των hot-dogs, όπου αγοράζει 2 χωρίς μουστάρδα (δεν έχει δηλαδή). Για να αγοράσει κάτι, πρώτα το ζητά και μετά δίνει τα χρήματα (γίνεται και αργότερα σε άλλα σημεία). Δίνει τα 500 γιεν και παίρνει ρέστα 50. Δύο οθόνες δεξιά και μετά αριστερά και γυρίζει στη βίλα του αυτοκράτορα, από την άλλη έξοδο του πάρκου. Από εδώ φεύγει προς τα κάτω (street), περνάει τα μαγαζιά, φτάνει στο μπαρ Hot Sushi και μετά προς τα πάνω στο δρόμο και άλλη μία προς τα επάνω και βγαίνει στο μουσείο. Από εκεί αριστερά γυρίζει στην εθνική, όπου την άφησε ο "ιππότης" από τη φυλακή. Παίρνει την πινακίδα που βρίσκεται εκεί, τη δείχνει σε ένα αυτοκίνητο που κατευθύνεται προς τη φυλακή και αυτό την παίρνει αμέσως. Κατεβαίνει στο σημείο όπου πριν είχε βρει την άλλη πινακίδα (TYOKO), η οποία έχει ξανατοποθετηθεί στη θέση της. Την παίρνει και πάλι και, προχωρώντας όλο προς τα αριστερά, φτάνει στο Last Food. Παίρνει τη μουστάρδα (η οποία δεν φαίνεται και πολύ εύκολα) και τη χρησιμοποιεί με τα hot-dogs.

Μία οθόνη δεξιά και πάλι δείχνει την πινα-



κορόιδο). Του μιλά και τον πείθει να αγωνιστεί γι' αυτήν, η οποία έχει ανάγκη τα χρήματα. Ο Dino δέχεται και αυτή αναλαμβάνει να πείσει τον Fatotta να τον αντιμετωπίσει. Με το μετρό γυρίζει στο SHUO (με το ίδιο εισιτήριο). Πηγαίνει

κίδα σε ένα αυτοκίνητο και επιστρέφει στο Τόκιο. Γυρίζει στο Hot Sushi και παραδίδει τα hot-dogs στους "νόμιμους κατόχους" τους, παίρνοντας ως φιλοδώρημα 50 γιεν. Πηγαίνει πάλι στην πλατεία με το περίπτερο και μιλά στην γκέισα, η οποία αποδεικνύεται ότι έχει tea-house στην KINZA. Από τον περιπτερά αγοράζει ένα εισιτήριο για εκεί, δίνοντας τα 100 γιεν (50+50) που έχει επάνω της. Βγαίνει έξω από το μπαρ και μπαίνει στο μετρό (στο κάτω μέρος της οθόνης). Βάζει το εισιτήριο στη σχισμή του μηχανήματος και σε λίγο φτάνει το τρένο, με το οποίο πηγαίνει στην KINZA. Βάζει πάλι το εισιτήριο στη σχισμή και βγαίνει από το σταθμό. Στην πλατεία, που εμφανίζεται, υπάρχουν το tea-house της γκέισας, μια παλαίστρα, ο σταθμός της τηλεόρασης και φυσικά το μετρό. Μιλάει στην γκέισα και της ζητά να τη μάθει να φτιάχνει τσάι. Το κόστος θα είναι 50.000 γιεν. Δεξιά στην πλατεία αυτή υπάρχει ένα πόστερ με ένα διαγωνισμό. Δίνεται έπαθλο 50.000 γιεν σε αγώνα με τον Buta Fatotta. Αυτή τη στιγμή εμφανίζεται ο Dino Fagioli (το

στο περίπτερο, από όπου παίρνει το περιοδικό και το διαβάζει. Ο αθλητής Buta Fatotta μένει στο Etern al Rest hotel στο Tozaiku. Γυρίζει στο μπαρ και από εκεί στα μαγαζιά (κάτω αριστερά στην οθόνη). Επιστρέφει το bowl με το νερό (το γέμισε στο πάρκο) και παίρνει πίσω 200 γιεν από την υπάλληλο του καταστήματος καλλυντικών. Γυρίζει στον περιπτερά και αγοράζει το εισιτήριο για το Tozaiku. Παίρνει το μετρό και χρησιμοποιώντας το νέο εισιτήριο πηγαίνει στο Tozaiku. Μπαίνει στο ξενοδοχείο και μιλά στον υπάλληλο, στον οποίο δίνει ένα μήνυμα για τον Dino Fatotta. Το στυλό που χρησιμοποιεί είναι διαφημιστικό του ξενοδοχείου και έχει τον αριθμό του τηλεφώνου του. Ο υπάλληλος δεν την αφήνει να ανέβει με το ασανσέρ, αλλά κοιτώντας το μέρος όπου έχει βάλει το μήνυμά της, ανακαλύπτει ότι ο αθλητής που ζητά μένει στο 127 "δωμάτιο". Χρησιμοποιεί το στυλό στο τηλέφωνο και καλώντας στο ξενοδοχείο διώχνει τον υπάλληλο.

Μπαίνει στο ασανσέρ και γρήγορα βρίσκει το διαμέρισμα του Fatotta. Τον ...ικανοποιεί και φεύγει, αφού τον έχει πείσει να αντιμετωπίσει τον Dino Fagioli. Γυρίζει με το μετρό στο SHUO και από εκεί αμέσως στο KINZA, όπου ο Fagioli έχει νικήσει τον Fattota και έχει πάρει το έπαθλο των 50.000 γιεν. Τα δίνει στην Donna, η οποία με τη σειρά της τα δίνει στην γκέισα και αποκτά τις γνώσεις που χρειάζεται για να προσληφθεί στο σπίτι του αυτοκράτορα. Επιστρέφει στην έπαυλή του, όπου, μιλώντας πάλι στο intercom, προσλαμβάνεται αμέσως ως υπάλληλος, αφού οι γνώσεις της πλέον είναι υπερ-αρκετές. Ταυτόχρονα παίρνει το κλειδί του σπιτιού για να μπαινοβγαίνει ελεύθερα. Ψάχνοντας μέσα στο σπίτι, στη βιβλιοθήκη του χολ βρίσκει τρία αντικείμενα.

Τα παίρνει όλα και στη συνέχεια ανοίγει το χρηματοκιβώτιο. Εξετάζοντάς το βρίσκει 5 τρύπες, οι οποίες είναι θήκες όπου εφαρμόζουν τα δάχτυλα του αυτοκράτορα. Αυτό είναι και το κλειδί του. Στην είσοδο της έπαυλης μιλά με τον ιδιαίτερο του αυτοκράτορα και ανακαλύπτει την αιτία της συμπεριφοράς του. Φεύγει και γυρίζει στην πλατεία, έξω από το μουσείο. Μπαίνει στο μουσείο και στον πάνω όροφο βρίσκει ένα ακριβές ομοίωμα του αυτοκράτορα. Με το πριόνι κόβει το χέρι που θα ταιριάζει στις τρύπες του χρηματοκιβωτίου. Επιστρέφει στην έπαυλη, ανοίγει το χρηματοκιβώτιο με το χέρι και παίρνει το αυτόγραφο της ηθοποιού με την οποία είναι ερωτευμένος ο αυτοκράτορας.

Μέχρι αυτό το σημείο έχετε ήδη περάσει το 50% της ιστορίας της Donna Fatale. Η συνέχεια στην οθόνη σας...

DOUG NUTS

Ο έξυπνος της παρέας βγαίνει από τη φυλακή, κουβαλώντας κάποια αντικείμενα περισσότερα από την Donna. Το κλειδί του











σπιτιού του, ένα γράμμα από τον άνθρωπο, ο οποίος πλήρωσε την εγγύηση για να βγει από τη φυλακή, και 1.000 γιεν. Με την απελευθέρωσή του, κινούμενος συνεχώς αριστερά, φτάνει στον τελευταίο σκουπιδοτενεκέ, ο οποίος είναι γεμάτος σκουπίδια, αντίθετα με τους άλλους.

Τον εξετάζει και παίρνει μια μικρή αλουμινένια τάπα που βρίσκει μέσα. Προχωρώντας δεξιά, φτάνει στο τηλέφωνο και με τη βοήθεια της "τάπας" καλεί ταξί, το οποίο έρχεται αμέσως. Μιλά με τον οδηγό και μπαίνει μέσα. Στο δρόμο συζητά με τον ταξιτζή, ο οποίος είναι λάτρης του σούμο. Εξετάζοντας το ταξίμετρο, βλέπει το ποσό που έχει γράψει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Κάποια στιγμή φτάνει στην πόλη, αλλά τα λεφτά δεν φτάνουν και μοιραία πληρώνει σε είδος, ικανοποιώντας τις βίαιες ορέξεις του σωματώδη οδηγού. Μπαίνει στο Hot Sushi bar και δείχνει το γράμμα στο μυστηριώδη τύπο που κάθεται στη γωνία, ο οποίος είναι ο δόκτορ Ki.

Τώρα ζητά από τον Doug ένα μικρό Βούδα που βρίσκεται στο μοναστήρι SAKU RAMBO. Βγαίνει από το μπαρ και κατευθύνεται προς το σπίτι του (lane), όπου από το γραμματοκιβώτιο παίρνει ένα γράμμα και ένα κουτί με τηλεχειριστήριο για εκρηκτικά. Με το κλειδί ανοίγει την πόρτα και στη συνέχεια ανοίγει



το μπαούλο κάτω αριστερά στο δωμάτιό του, όπου βρίσκει ένα κλειδί. Με το τηλεκοντρόλ της τηλεόρασης, που βρίσκεται στο αριστερό χέρι του καναπέ, την ανοίγει και πληροφορείται μια απόπειρα αυτοκτονίας...

DINO FAGIOLI

Ξεκινήστε παίρνοντας τον πυροσβεστήρα και ανοίγοντας το panel. Δοκιμάζοντας τους δυνατούς συνδυασμούς των τεσσάρων κουμπιών που αποκαλύπτονται, ανοίγει η πόρτα της αποθήκης, όπου ο Dino έχει να τακτοποιήσει στον πάνω όροφο του μουσείου...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του Nippon Safes δεν είναι ο καλύτερος που έχουμε δει, αλλά σε καμία περίπτωση δεν επιφυλάσσει δυσκολίες. Σχεδόν τα πάντα γίνονται με τη χρήση του ποντικιού. Ετσι, με το δεξί πλήκτρο εμφανίζεται το inventory του παίκτη. Τα πρώτα τέσσερα εικονίδια είναι οι εργασίες και δεν αναφέρονται σε αντικείμενα. Αυτά δίνουν τη δυνατότητα να ανοίγει (και να κλείνει) αντικείμενα, να τα εξετάζει καλύτερα, να τα παίρνει και να μιλά με άλλους. Αλλες δουλειές που μπορεί να κάνει με διάφορα αντικείμενα εμφανίζονται με τη χρήση του αντικειμένου.

Αν πρέπει να χρησιμοποιηθούν δύο αντικείμενα μαζί, επιλέγεται το πρώτο και πατώντας το δεξί κουμπί πάνω στον ήρωα εμφανίζεται πάλι το inventory, αλλά χωρίς να εξαφανιστεί το προηγούμενο αντικείμενο.

Με το αριστερό πλήκτρο δείχνουμε προς τα πού θέλουμε να κινηθεί ο ήρωας. Μερικές φορές βέβαια "κολλάει", ενώ άλλες είναι εύκολο να εντοπίσουμε τις εξόδους από ένα σημείο. Βέβαια, με τη συνήθεια ξεπερνιέται.

Μικρό πρόβλημα, τελικά, αποδεικνύεται και το ότι πολλά αντικείμενα στην οθόνη δεν εμφανίζονται, αν δεν έχει επιλεγεί η κατάλληλη εργασία, αφού περιμένεις κάτι να είναι εκεί και δεν το βλέπεις. Με το πληκτρολόγιο γίνονται οι εργασίες LOAD (πλήκτρο L), SAVE (πλήκτρο S) και QUIT (πλήκτρο Q).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Ενας σκληρός δίσκος είναι πολύ χρήσιμος, αφού φορτώνει πολύ αργά από το drive, αν και με δύο από αυτά, μπορεί να πει κανείς ότι παίζεται. Χρειάζεται μόνο 1MB μνήμης.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

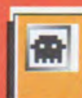
Γ. Κακαλέτρης

HINT

Αν κάποια στιγμή θέλετε να μάθετε πού βρίσκεστε από πλευράς σκορ, μπορείτε να ρωτήσετε τους Max & Kos στο μπαρ Hot Sushi.

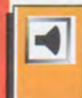


SMART SEXY & SUCKER



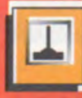
Αν και δεν διακρίνονται για την εξαιρετική τους λεπτομέρεια, είναι πολύ καλά και ευχάριστα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Αναφέρεται σχεδόν μόνο σε εφέ και όχι κάποια ατμοσφαιρική μουσική (δεν προσφέρεται και το θέμα βέβαια).

ΗΧΟΣ 70%



Δεν είναι ιδιαίτερα πολύπλοκο, αλλά η δυνατότητα να παίξεις με τρεις τρόπους το κάνει αρκετά μεγάλο. Ιδανικό για αυτούς που αρχίζουν τώρα.

GAMEPLAY 85%



Εχει αρκετό χιούμορ, αλλά δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο.

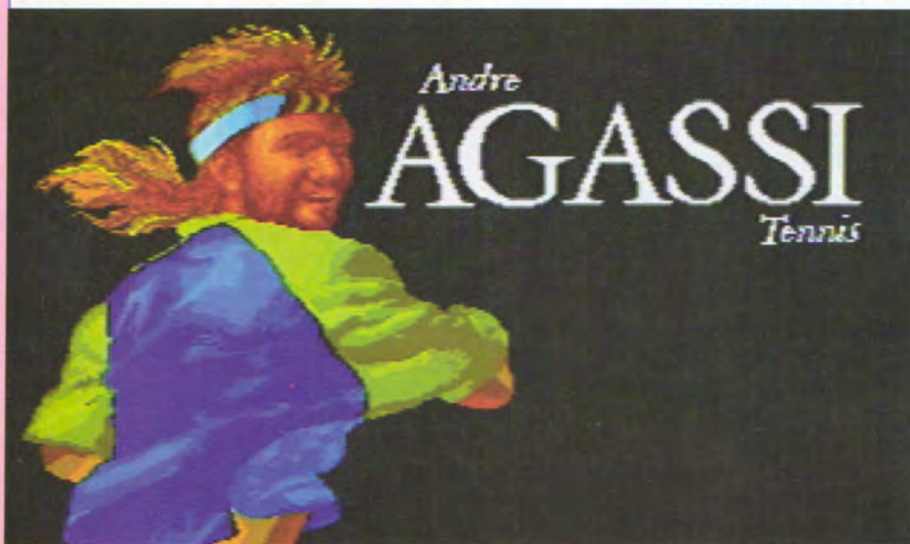
ΓΕΝΙΚΑ 80%

CONSOLE REVIEW





ΕΙΔΟΣ: ATHLETIC SIMULATION
ΜΟΡΦΗ: MEGADRIVE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: TECMAGIK
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1 - 2



Από το ξεκίνημα της ζωής των video games τα παιχνίδια αθλητικού περιεχομένου είχαν μια πολύ καλή θέση στα charts και στις καρδιές των gamers. Ποδόσφαιρο και μπάσκετ σε πρώτη ζήτηση και ακολουθούν golf, tennis κ.λπ. Από αυτή τη μεγάλη ποικιλία αθλητικών παιχνιδιών μόνο λίγα είναι άξια προσοχής. Ενα από αυτά είναι το Andre Agassi Tennis, που μόλις κυκλοφόρησε για το Megadrive και το Mastersystem της Sega. Ετσι λοιπόν παρουσιάζουμε τη νέα δουλειά της Tecmagik, η οποία έγινε κάτω από την επίβλεψη του διάσημου τενίστα Andre Agassi.

Σ' αυτό το παιχνίδι, βλέπουμε το γήπεδο από γωνία 45 μοιρών από το έδαφος και από το πέταλο. Αυτό βοηθά να έχουμε καλύτερη επαφή με την μπάλα και πιο σωστή αίσθηση της θέσης μας στο χώρο.



Εχουμε στη διάθεσή μας 4 είδη γηπέδων: το grass (χόρτο), το clay (χώμα), το hard (πλαστικό) και το indoor (κλειστό). Καθένα από αυτά έχει τις δικές του ιδιότητες και ιδιομορφίες. Για παράδειγμα, στο hard το μπαλάκι αναπηδά στο έδαφος και παίρνει ύψος, ενώ στο grass σχεδόν κολλάει κάτω. Εσείς πρέπει να μάθετε τα γήπεδα, ώστε να μπορείτε κάθε στιγμή να υπολογίσετε πού θα σας έρθει η μπάλα για να τη χτυπήσετε.

Οπως θα ξέρετε, υπάρχουν πολλοί τρόποι για να αποκρούσετε τις μπαλιές του αντιπάλου. Σ' αυτό το παιχνίδι υπάρχουν τρεις τρόποι: η δυνατή μπαλιά, η κοφτή χαμηλή απάντηση και η lob, που είναι η ψηλοκρεμαστή. Θα χρειαστείτε πολύ καιρό για να μάθετε πότε πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον κάθε τρόπο.

Ας περάσουμε τώρα σε ένα άλλο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού, τους παίκτες. Υπάρχουν 8 αθλητές που μπορείτε να χειριστείτε και όλοι τους έχουν τα δικά τους ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, είναι η δύναμη και η ακρίβεια σε διάφορα είδη χτυπημάτων και βέβαια η ταχύτητα. Ο ένας από αυτούς είναι ο ίδιος ο Agassi. Παίρνετε

λοιπόν τη ρακέτα και μπαίνετε στο γήπεδο. Εκεί μπορείτε να προπονηθείτε με τον ειδικό εκτοξευτή που ρίχνει μπάλες σε τυχαίο σημείο και με τυχαία δύναμη. Μπορείτε ακόμα να κοντραριστείτε με ένα φίλο σας σε μονό ή διπλό παιχνίδι. Στο διπλό υπάρχει και η επιλογή να είστε συμπαίκτες με δεύτερο ενάντια στον υπολογιστή. Βέβαια, μπορείτε να πάρετε μέρος σε τουρνουά. Εκεί, ανάλογα με την πορεία σας, κερδίζετε ένα χρηματικό ποσό, το οποίο χρησιμοποιείτε για να βελτιώσετε τις επιδόσεις του αθλητή σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα, με πολύ καλά sprites και ομαλό animation. Κάποιες λεπτομέρειες όπως οι κριτές και οι ενδείξεις τους συγκαταλέγονται στα συν του παιχνιδιού. Οσον αφορά τον ήχο δεν θα πρέπει να περιμένουμε πολλά από ένα τένις, αλλά και εδώ η Tecmagik έκανε σωστή δουλειά. Ωραία εφέ δένουν με το όλο σύνολο, ενώ ο διαιτητής λέει το σκορ με ένα καθαρό speech. Το gameplay είναι καταπληκτικό και βελτιώνεται σημαντικά από το skins tournament. Στο skins, εκτός από το παιχνίδι, υπάρχει και κάτι



σαν στοίχημα. Κάθε μπαλιά είναι κάποιο ποσό που το κερδίζει αυτός που παίρνει τον πόντο. Ετσι μπορεί να χάσετε το παιχνίδι, αλλά να έχετε πολύ περισσότερα χρήματα για να βελτιώσετε τις επιδόσεις του αθλητή σας. Αυτό συμβαίνει γιατί κάθε απάντηση διπλασιάζει το ποσό που παίζετε και κάποιος μπορεί να έχει κερδίσει πέντε πόντους αλλά μόνο 100 δολάρια και άλλος πόντος να αξίζει 50.000 δολάρια.

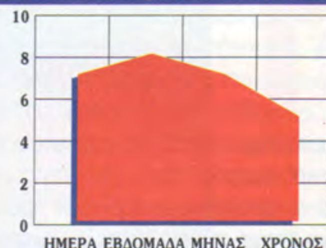
Το παιχνίδι συγκαταλέγεται στα κορυφαία console games και θα σας κρατήσει συντροφιά για πολλές ώρες, προσπαθώντας να ανεβείτε θέσεις στην παγκόσμια βαθμολογία αντιμετωπίζοντας τον Agassi ή χειρίζοντάς τον. Κατά τη γνώμη μου, έχει γίνει πολύ καλή δουλειά και ελπίζω να συνεχιστεί αυτή η σταδιακή βελτίωση στην ποιότητα των παιχνιδιών για κονσόλες.

Του Κώστα Γιαγιά

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Με λίγη προσοχή θα κρατούσε για πάντα.

ΥΠΕΡ
Καλός χειρισμός του παίκτη.
Ωραία γραφικά.
Καλό animation.

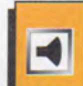
ΚΑΤΑ
Περίεργος ο τρόπος διεξαγωγής του τουρνουά.
Σε κάποιες στιγμές στο φιλέ νομίζεις ότι χάνεις τον έλεγχο του παίκτη.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα εθιστικό παιχνίδι τένις, που δείχνει την καλή και κεφάτη δουλειά της Tecmagik. Η επιλογή για διπλό παιχνίδι αυξάνει το ενδιαφέρον, αφού όλα τα αθλητικά παιχνίδια ο καθένας τα τελειώνει εύκολα μόνος του. Είναι άλλη αίσθηση να παίζεις με ζωντανό αντίπαλο.

Γ. Κακαλέτρης


Οσο καλά γραφικά μπορεί να έχει ένα τένις.
ΓΡΑΦΙΚΑ 78%


Πολύ καλός για console game, με υπέροχο speech.
ΗΧΟΣ 85%


Ισως ο μόνος λόγος για να μην αφήσετε το pad από τα χέρια σας.
GAMEPLAY 87%


Ενα από τα καλύτερα που πρέπει να βρει συνεχιστές.
ΓΕΝΙΚΑ 85%

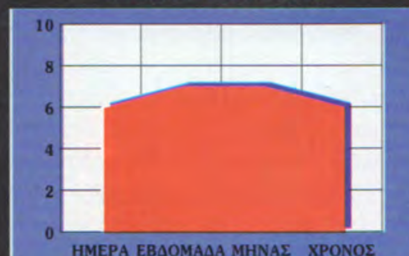
COMPUTER REVIEW

SYNDICATE

ΕΙΔΟΣ	ACTION-STRATEGY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	BULLFROG



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν ξεκινήσει κανείς μαζί του, θα του κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο για καιρό, με τη σωστή δομή των αποστολών του.

Πιθανότατα πρόκειται για το πιο πρωτότυπο παιχνίδι "στρατηγικής", αν αυτός ο όρος ταιριάζει στο gameplay του Syndicate, το πιο βίαιο ίσως δημιούργημα των προγραμματιστών, τον τελευταίο καιρό. Μία μικρή αναφορά είναι απαραίτητη, προκειμένου να καταλάβουμε περί τίνος πρόκειται. Κάποια στιγμή στο όχι και πολύ μακρινό μέλλον, η αναρχία βασιλεύει στον πλανήτη μας, ο οποίος διοικείται πλέον από το οργανωμένο έγκλημα - τα Συνδικάτα. Μεταξύ τους υπάρχει μία διαρκής διαμάχη για την κατάκτηση των 50 περιοχών, στις οποίες είναι χωρισμένη η Γη της εποχής αυτής.

Ενα από αυτά τα συνδικάτα βρίσκεται κάτω από τις διαταγές του παίκτη. Στόχος του είναι, ξεκινώντας από μία και μόνο περιοχή, να κατακτήσει όλο τον κόσμο. Σε κάθε τομέα εξαπολύεται μία μικρή ομάδα πρακτόρων, αποτελούμενη από ένα έως και τέσσερα άτομα, με πολεμικό ή και βιογενετικό εξοπλισμό, η οποία καλείται να φέρει σε πέρας μία "ειδική αποστολή".

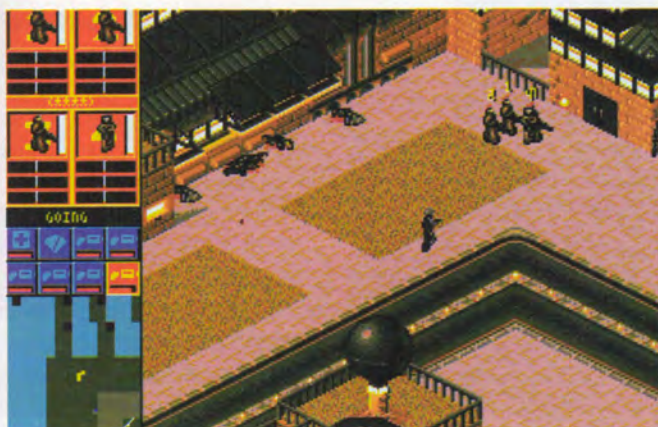
Αν τα καταφέρει, η περιοχή περιέρχεται στην κυριαρχία του παίκτη. Αν όχι, κρίμα τις απώλειες... Αντίπαλοι είναι - ποιος άλλος; - τα άλλα συνδικάτα (και φυσικά ο νόμος), που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Μετά την εισαγωγή (καλοσχεδιασμένη, με θολά όμως γραφικά) ο παίκτης έρχεται στο βασικό menu, από όπου μπορούν να γίνουν οι εργασίες **LOAD** και **SAVE** ή να ξεκινήσει ένα καινούριο παιχνίδι **(RESTART)**, ενώ θα περάσει από την επιλογή **CONFIGURE COMPANY**, για να καθορίσει τα στοιχεία της εταιρίας του (λογότυπο, όνομα, χρώμα).

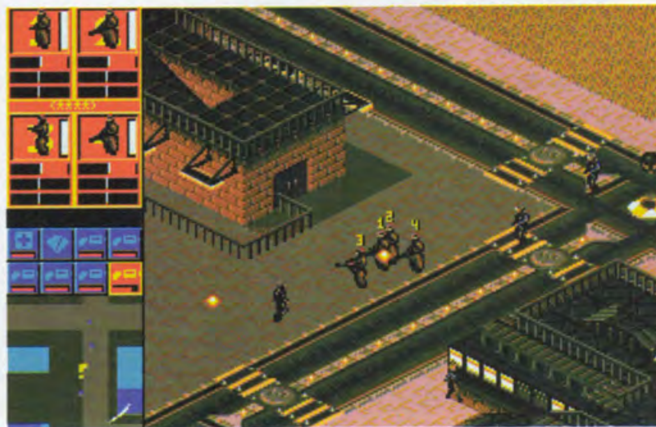
Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Αφού γίνουν οι απαραίτητες προετοιμασίες, πάμε στο χάρτη, όπου επιλέγεται η περιοχή που θα "επιτεθούμε". Οταν κατακτήσουμε ορισμένες περιοχές, αυτές φαίνονται με το χρώμα που έχουμε δηλώσει κατά το configuration του συνδικάτου μας. Επιλέγοντας μία από αυτές, εμφανίζονται αναβοσβήνοντας αυτές, οι οποίες μπορούμε να κατακτήσουμε από εκεί (αν βέβαια υπάρχουν). Οι εξορμήσεις γίνονται πάντα από τις ακριτικές μας περιοχές. Αφού επιλεγεί η περιοχή-στόχος, εμφανίζεται το κουμπί BRIEF κάτω αριστερά στην οθόνη και ο παίκτης μπορεί να πάρει πληροφορίες για την αποστολή του. Αυτές είναι αρχικά περιορισμένες, αν όμως διατεθεί κάποιο ποσό (INFO), τότε αυξάνονται και περιέχουν στοιχεία για την άμυνα της περιοχής, τελευταία νέα για πόλη και στόχο, καθώς και μία προτεινόμενη τακτική δράσης. Σε ένα μικρό χάρτη, δίπλα στις πληροφορίες, φαίνεται η περιοχή γύρω από το σημείο όπου θα αφεθούν οι πράκτορές μας. Πληρώνοντας κάτι παραπάνω, αυτός μπορεί να μεγαλώσει, αποκαλύπτοντας ίσως κάποιες δυσάρεστες εκπλήξεις για τη μικρή μας ομάδα, τις οποίες πρέπει να είναι έτοιμη να αντιμετωπίσει με το ξεκίνημα της αποστολής. Στόχος μπορεί να είναι η δολοφονία κάποιου/κάποιων προσώπων, καταστροφή ή κλοπή εξοπλισμού, ξεκαθάρισμα λογαριασμών κ.λπ. Από αυτούς που θα συναντήσουμε σε κάθε περιοχή, ξεχωρίζουν για τη δυσκολία τους οι πράκτορες των εχθρικών συνδικάτων, ενώ οι αστυνομικοί σπάνια προκαλούν προβλήματα (εκτός αν κουβαλάνε κάποιο LASER, οπότε αλλάζουν τα πράγματα). Επίσης, εύκολοι είναι και οι φρουροί-στρατιώτες που μπορεί να αντιμετωπίσουμε.

Η ΟΜΑΔΑ

Αφού δεχτούμε την αποστολή, σειρά έχει η προετοιμασία της ομάδας που θα την αναλάβει. Αρχικά, έχουμε μία μικρή λίστα από





οκτώ πράκτορες, άνδρες και γυναίκες (στη συνέχεια μπορεί να αυξηθούν ή και να λιγοστέψουν). Τα τέσσερα αριθμημένα κουτιά, που βρίσκονται στο πάνω αριστερά μέρος της οθόνης, αντιστοιχούν στα τέσσερα μέλη της ομάδας που θα αναλάβει την αποστολή. Από την επιλογή TEAM, αναδεικνύονται οι "τυχεροί" που θα μπουν στη μάχη. Με το EQUIP, μπορούμε να την εξοπλίσουμε με όπλα και λοιπά λειτουργικά αντικείμενα, όπως scanner ή persuaderton (ένα μηχανηματάκι που έχει την ιδιότητα να "υπνωτίζει" το θύμα του). Τα εργαλεία, που θα βρεθούν στην πορεία μας, είναι τα εξής: persuaderton, pistol, gauss-gun, shotgun, UZI , mini-gun, LASER, flamer, long range, scanner, medikit, time-bomb, access card και energy shield.

Το medikit είναι κουτί πρώτων βοηθειών μίας χρήσης, το οποίο δίνει στον παίκτη όλες του τις δυνάμεις, μετά από εχθρικά χτυπήματα. Τα όπλα χαρακτηρίζονται από το βεληνεκές, τη δύναμη πυρός, τη χωρητικότητά τους σε βολές και φυσικά την τιμή τους. Εκτός από τα όπλα, όμως, υπάρχουν διαθέσιμα και τεχνητά μέλη, όπως καρδιά, εγκέφαλος, θώρακας, πόδια, χέρια και μάτια.

Αυτά βελτιώνουν κάποιες λειτουργίες του σώματος των πρακτόρων, παρέχοντας ταχύτητα, γρήγορη ανάκτηση δυνάμεων, αντοχή στα χτυπήματα κ.λπ. Ωστόσο, ούτε τα μέλη ούτε ο εξοπλισμός είναι διαθέσιμα όλα από την αρχή. Αντιθέτως, πρέπει να ανακαλυφθούν από το συνδικάτο μας στην πορεία του παιχνιδιού (κάτι σαν Civilization δηλαδή). Από το RESEARCH, καθορίζεται το είδος της ανακάλυψης, πάνω στο οποίο θα δουλεύουν οι επιστήμονές μας, ενώ μπορεί να ρυθμιστεί και το ύψος του ποσού που θα διατεθεί, αλλάζοντας ριζικά το χρονοδιάγραμμα της εξέλιξης. Βέβαια, αυτό εξαρτάται από τα έσοδα του συνδικάτου, τα οποία μπορεί και να μην επιτρέπουν μία δαπανηρή ανακάλυψη. Γυρίζοντας στην προετοιμασία της ομάδας, πρέπει να πούμε ότι κάθε άτομο μπορεί να κουβαλάει μέχρι 8 αντικείμενα. Ετσι, αγοράζουμε όπλα (ή μπορούμε να πουλήσουμε κάποιο παλιότερο), ενώ μπορούμε επίσης να ξαναγεμίζουμε





τα παλιά με μειωμένο κόστος. Με το πάτημα του δεξιού mouse button πάνω στα αστεράκια που βρίσκονται ανάμεσα στα μέλη της ομάδας, οι ενέργειές μας επηρεάζουν όλα τα άτομα και όχι μόνο το επιλεγμένο, κατά τις αγορές όπλων και βιογενετικών μελών.

Η ΔΡΑΣΗ

Μέσα στο παιχνίδι τώρα, οι πράκτορές μας αφήνονται σε ένα σημείο μέσα στην πόλη, στο οποίο πολύ συχνά πρέπει να γυρίσουν μετά το τέλος μίας αποστολής (EVACUATE). Το τερέν είναι προοπτικό, όπως και η κίνηση των διάφορων sprites.

Υπάρχουν σκάλες, κτίρια, ταράτσες, αυτοκίνητα και τρένα, που το καθιστούν αρκετά ενδιαφέρον. Οι εχθροί είναι αντίπαλοι πράκτορες, στρατιώτες, αστυνομικοί ή διάφοροι πολίτες, που πρέπει να δολοφονηθούν. Κάποιοι από αυτούς είναι εύκολοι αντίπαλοι, ποτέ όμως οι εχθρικοί πράκτορες! Πολλές





φορές, θα χρειαστεί να οχυρωθούμε, ενώ πάντα χρειάζεται προγραμματισμός των κινήσεων, αφού πολύ εύκολα μπορεί να βρεθούμε προ απροόπτου. Ομως, πολλές φορές θα δούμε αστυνομικούς να σκοτώνουν τους αντιπάλους μας (βλέπετε, ούτε αυτοί είναι άγιοι) ή αντίπαλα συνδικάτα να αλληλοεξοντώνονται, διευκολύνοντάς μας αφάνταστα. Μία αποστολή μπορεί να έχει τις εξής εκβάσεις:

ΠΑΤΑΓΩΔΗΣ ΑΠΟΤΥΧΙΑ: Σκοτώθηκαν όλοι οι πράκτορες!

ΑΠΛΗ ΑΠΟΤΥΧΙΑ: Για παράδειγμα σκοτώσαμε, αντί να πείσουμε κάποιο πρόσωπο.

ΜΕΡΙΚΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ: Ναι μεν πετύχαμε, αλλά με κάποια απώλεια (ενός πράκτορα).

ΠΛΗΡΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑ: Επιτυχής αποστολή και όλοι πίσω σώοι και αβλαβείς.

Στην πρώτη και τη δεύτερη περίπτωση μάς ανακοινώνεται το αποτέλεσμα. Στις άλλες δύο υπάρχει περίπτωση να εμφανιστεί το μήνυμα **EVACUATE**, οπότε πρέπει να πάμε εκεί από όπου ξεκινήσαμε στην πόλη (εμφανίζεται με κόκκινο κύκλο στο scanner) ή **MISSION COMPLETED** (εμφανίζεται και μετά το **EVACUATE**), οπότε με το πάτημα του **SPACE** τελειώνουμε.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο πράκτορας που θα κινηθεί επιλέγεται με το ποντίκι, ενώ με το πάτημα του δεξιού του πλήκτρου πάνω στα αστεράκια ενεργοποιούνται όλοι οι πράκτορες μαζί, οπότε και τους χειριζόμαστε ταυτόχρονα. Αυτό παρέχει μεγάλη δύναμη πυρός, αλλά τους καθιστά εύκολους στόχους. Με το πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω σε ένα όπλο, γίνεται και η ενεργοποίησή του, ενώ με το πάτημα του δεξιού, σε κάποιο σημείο πάνω στην οθόνη, αρχίζει το πιστολίδι. Με το δεξί πλήκτρο πάνω στο όπλο, όποιος το κουβαλάει το πετάει κάτω, αφήνοντας το χώρο κενό για να σηκώσει κάποιο από έναν αντίπαλο (ο δείκτης του ποντικιού γίνεται χεράκι αντί για στόχαστρο, όταν δείχνει σε κάποιο πεταμένο όπλο). Με το ποντίκι δεν πραγματοποιούνται μονάχα οι ενέργειες στο τέλος της αποστολής, που γίνεται με το SPACE, καθώς και η ακύρωση της αποστολής, που γίνεται με το ESC (και νευριάζει το αφεντικό).

ΦΟΡΟΙ

Αφού κατακτηθεί μία περιοχή, αυτόματα δίνει φόρο στο συνδικάτο μας. Το ποσοστό του φόρου έχει άμεση επίδραση στη συμπεριφορά του κόσμου, που ζει στην περιοχή, η οποία μπορεί να είναι από απόλυτη ικανοποίηση και ηρεμία μέχρι "επανάσταση" και πάει η τοποθεσία... Ετσι, για να διατηρούνται χαρούμενοι και να μην αντιμετωπίσουμε προβλήματα με κάποια περιοχή, καλό είναι με έναν τακτικό έλεγχο των φόρων να τους ρυθμίζουμε σε ένα ανεκτό, από τον τόπο, ποσοστό. Να σημειωθεί ότι όταν χαθεί κάποια περιοχή, πρέπει να επαναληφθεί η ίδια διαδικασία για την κατάληψή της.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Καλό είναι, αλλά όχι τίποτα το ιδιαίτερο. Δεν υπάρχει αρκετή διαφοροποίηση μεταξύ των αποστολών και τα γραφικά είναι πάντα τα ίδια (χρώματα κ.λπ.).

Ουμπέρτο Γκρελλόνι

ΓΕΝΙΚΑ

Βασικό στοιχείο του Syndicate είναι ο χρόνος, ο οποίος τρέχει συνεχώς, δίνοντας την ευκαιρία στα αντίπαλα συνδικάτα να προετοιμαστούν κατάλληλα. Οι επιπτώσεις του φαίνονται ιδιαίτερα κατά την προετοιμασία νέων μελών ή όπλων από τους επιστήμονες. Ο ήχος κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα, αφού είναι αρκετά καθαρός και παίζει σημαντικό ρόλο για όσα διαδραματίζονται στην οθόνη - π.χ. σήματα που προειδοποιούν για



FLAMER: Το πιο εντυπωσιακό όπλο. Εχει μεγάλη ισχύ και πολλές βολές, όμως το μικρό βεληνεκές του περιορίζει τη χρησιμότητά του. Οι αντίπαλοι καίγονται ζωντανοί.



SHOTGUN: Από τη στιγμή που θα το αποκτήσετε, ξεφορτωθείτε τα πιστόλια που είναι ανίσχυρα. Εχει αρκετή ισχύ (2), κοστίζει λίγο (750) και ρίχνει σε αρκετά μακρινή απόσταση (1.024 μέτρα).



UZI: Είναι ημιαυτόματο και έχει καλύτερα αποτελέσματα από το shotgun και σε βεληνεκές (1792), αλλά και σε χωρητικότητα (50 έναντι 12 βολών).



LONG RANGE SHOTGUN: Δεν ξεχωρίζει για τη δύναμή του, ούτε για τη χωρητικότητά του, όμως το τεράστιο βεληνεκές του (6144) το κάνει ιδανικό για φρουρούς σε προπύργια και δολοφονίες εξ αποστάσεως.

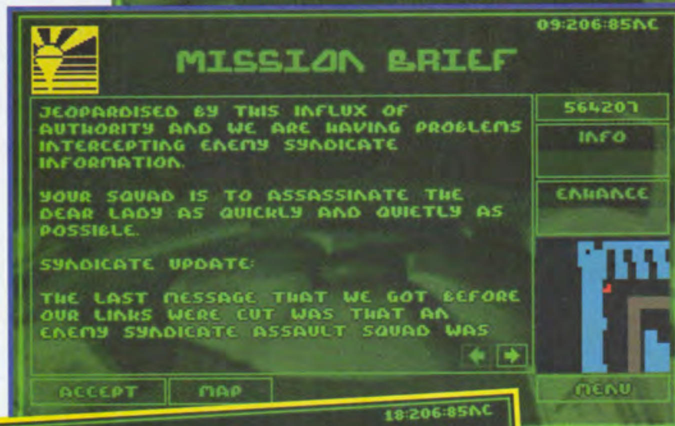


MINI-GUN: Ενα από τα πιο χρήσιμα όπλα με 500 βολές, ισχύ 10 και σχετικά χαμηλό κόστος (10.000). Πρέπει να το ανακαλύψετε το συντομότερο δυνατόν.



LASER: Ενα πανίσχυρο όπλο, με πέντε μονάχα βολές. Θα εξοντώσει όμως το θύμα με τη μία (ισχύς 2000!). Κοστίζει όμως λίγο ακριβά: 35.000.







εκρήξεις, πυροβολισμοί από εχθρούς που δεν είναι ακόμα ορατοί κ.λπ. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι δεν παίζεται με κλειστό τον ήχο! Δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι και εντυπωσιακός, αλλά δεν του λείπει ούτε και η ...ομιλία. Το Syndicate δεν ξεχωρίζει ούτε για τα γραφικά του. Οι χρωματισμοί δεν είναι έντονοι (θυμίζουν αρκετά το Desert Strike) και δεν αλλάζουν από πίστα σε πίστα. Δεν αλλάζουν όμως ούτε τα διάφορα κομμάτια, που συνιστούν την κάθε περιοχή, αλλά ούτε και τα διάφορα sprites, δημιουργώντας έτσι ένα μονότονο κλίμα. Οι πράκτορές μας (τους οποίους αρκετά συχνά θα μπερδέψουμε με κάποιον αντίπαλο, που χώθηκε ανάμεσά τους) κινούνται με αρκετά καλό τρόπο, όπως και τα άλλα sprites, δεν μπορούμε όμως να πούμε ότι είναι πολύ προσεγμένοι ή κάτι τέτοιο. Απλώς έχουν κάτι παραπάνω από το απαραίτητο για να μπορεί να παιχτεί το παιχνίδι. Το gameplay του είναι αμφιλεγόμενης αξίας. Προσωπικά με τράβηξε αρκετά, ιδίως λόγω της σωστά διαβαθμισμένης δυσκολίας των αποστολών του, οι οποίες δεν σε απογοητεύουν στην αρχή, αλλά και δεν σε αφήνουν να το τελειώσεις αμέσως. Δεν είχε πάντως το ίδιο αποτέλεσμα σε όλους τους συντάκτες μας... Σίγουρα, όμως, πρόκειται για κάτι πρωτότυπο και πολύ παραπάνω του μετρίου. Είναι ωστόσο εξαιρετικά βίαιο (π.χ. αθώοι πολίτες να καίγονται ζωντανοί κ.λπ.)...

ΤΕΧΝΗΤΑ ΜΕΛΗ

Brain: Επιταχύνει την αντίδραση του πράκτορα.

Eyes: Βελτιώνουν την όραση, ακόμα και σε περιπτώσεις μειωμένης ορατότητας.

Heart: Επιταχύνει την ανάκτηση των δυνάμεων του πράκτορα.

Arms: Δίνει δύναμη στα χέρια.

Legs: Επιταχύνουν το περπάτημα και παρέχουν δύναμη.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Οι απαιτήσεις του Syndicate σε hardware δεν είναι ιδιαίτερα υψηλές, αφού τρέχει σε 1 MB RAM. Χρήσιμα είναι, όμως, τα δύο drives ή ο σκληρός δίσκος, αν και όχι απαραίτητα. Η κίνηση της οθόνης και γενικότερα όλες οι εργασίες γίνονται πιο άνετα, αν υπάρχει κάποιος υπολογιστής πιο γρήγορος από μία απλή, λιτή και συνηθισμένη Amiga 500 (βλέπε 1200, 3000 κ.λπ.).

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Γιώργος Κακαλέτρης

HINTS

Τα mini-guns είναι το βασικό όπλο, που θα χρησιμοποιήσει κανείς σε όλες σχεδόν τις αποστολές. Παρ' όλα αυτά, κάποιο μέλος πρέπει να κουβαλάει ένα persuaderton και ένα scanner και όλοι από ένα medikit. Είναι πολύ πιθανό να χρειαστούν και από ένα long range gunship, ειδικά για περιπτώσεις δολοφονιών ή φρουρών σε πύλες. Εν γένει, αγνοήστε τις συμβουλές τακτικής του briefing μίας αποστολής. Στέλνετε την ομάδα "μπουλούκι" με δυνατά όπλα (mini-guns) και αυτή θα τα βγάλει πέρα. Απλώς επιλέξτε τις θέσεις, όπου θα τη "στήσετε" στους αντιπάλους.

Οι αντίπαλοι κουβαλάνε συνήθως όπλα. Καλό είναι να πετάτε τα άδεια σας και να παίρνετε τα δικά τους όταν είναι ανάγκη. Τα όπλα φαίνονται και στο scanner με ροζ χρώμα.

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Όχι κάτι το ιδιαίτερο, χωρίς όμως ελλείψεις.	ΓΡΑΦΙΚΑ	75%
Παίζει καθοριστικό ρόλο στη δράση.	ΗΧΟΣ	75%
Ξεχωρίζει για την πρωτοτυπία του. Ίσως όχι όλοι, αλλά σίγουρα κάποιοι θα "κολλήσουν" στην οθόνη για καιρό.	GAMEPLAY	90%
Δεν σε τραβάει ιδιαίτερα στην αρχή, αλλά τελικά είναι ενδιαφέρον.	ΓΕΝΙΚΑ	83%

CONSOLE REVIEW



ΕΙΔΟΣ: PLATFORM
ΜΟΡΦΗ: LYNX GAMEBOY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: IMAGITEC /GAMETEK
ΠΑΙΚΤΗΣ: 1



Viking Child

Οι προφήτες είχαν προβλέψει πριν από πάρα πολλά χρόνια ότι ένας ήρωας θα γεννιόταν στον κόσμο του Odin - μία χώρα στο Βορρά γεμάτη καλοσύνη αλλά και δυστυχία - ο οποίος θα μπορούσε να ξαναφέρει την ειρήνη και τη χαρά στην πατρίδα του. Αυτός ο ήρωας, με το όνομα Brian, τελικά γεννήθηκε, αλλά ο σατανικός θεός Loki, αφού έμαθε για τη γέννησή του, θέλησε να τον καταστρέψει. Μην έχοντας άλλη επιλογή, αποφάσισε να απαγάγει την οικογένεια του παιδιού, κάποια μέρα που αυτός θα βρισκόταν μακριά από την πόλη του. Ετσι, θα ανάγκαζε τον Brian να την αναζητήσει και να αντιμετωπίσει στο δρόμο του όλες εκείνες τις δυνάμεις του σκότους και τα εμπόδια που είχε ετοιμάσει ο Loki, για να τον εξαφανίσει.

Ο δρόμος είναι μακρύς και δύσκολος. Θα πρέπει να περάσει μέσα από πολλά χωριά, πεδιάδες, ποτάμια και άλλα πολλά μέρη, που το καθένα κρύβει και αρκετούς κινδύνους. Θα συναντήσει αρκετά μαγαζιά, όπου μπορεί να εξοπλιστεί με διάφορα όπλα και μαγικά αντικείμενα, αλλά θα πρέπει να σκεφτεί πότε θα τα χρησιμοποιήσει για να έχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα και να φτάσει στο τέλος, όπου θα έχει να αντιμετωπίσει το Loki.

Οπως θα δούμε και παρακάτω, το review είναι από δύο διαφορετικές κονσόλες. Η υπόθεση δεν διαφέρει, είναι ένα εθιστικότατο παιχνίδι, ο χειρισμός του δεν θα δυσκολέψει κανέναν και γενικά πιστεύουμε πως θα σας εντυπωσιάσει, ακόμα και αν δεν συμπαθείτε αυτού του είδους τα παιχνίδια.

ATARI LYNX

Ξεκινώντας το παιχνίδι στο Lynx, εμφανίζονται οι επιλογές, τις οποίες έχουμε στη διάθεσή μας, όπως οι start game, hiscores και enter code, επιλογή την οποία μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, εάν και εφόσον έχουμε παίξει το παιχνίδι και έχουμε πάρει τον κωδικό, που δίνεται στο τέλος κάθε πίστας. Η οθόνη που βλέπουμε χωρίζεται σε τρία μέρη. Στο πάνω μέρος βλέπουμε το σκορ που έχουμε,



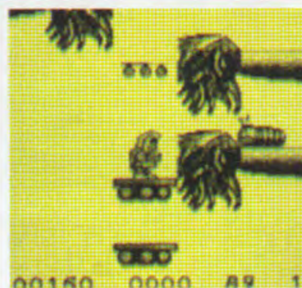
αλλά και το υψηλό σκορ του παιχνιδιού και τα χρήματα που διαθέτουμε, που είναι χρήσιμα για τις αγορές που θα κάνουμε. Στο κάτω μέρος της οθόνης μπορούμε να δούμε τα διάφορα αντικείμενα, τα οποία έχουμε στη διάθεσή μας, καθώς και την ποσότητά τους, ενώ το μεγαλύτερο μέρος το καταλαμβάνει το κυρίως σκηνικό όπου παίζουμε. Τόσο τα sprites όσο και το background του παιχνιδιού είναι απλά, καλοσχεδιασμένα και με τους κατάλληλους χρωματισμούς. Το scrolling είναι οριζόντιο και κάθετο και ο ήχος ικανοποιητικός. Στο τέλος κάθε επιπέδου, ο παίχτης πρέπει να αντιμετωπίσει και ένα από τα αγαπημένα τερατάκια του Loki.



Αν τον νικήσει, θα πάρει κάποιο κλειδί, που θα του επιτρέψει την είσοδό του στις επόμενες πίστες.

GAMEBOY

Στην έκδοση του Gameboy δεν έχουμε την επιλογή να ξεκινήσουμε το παιχνίδι από κάποιο άλλο επίπεδο, γιατί πολύ απλά δεν μπορούμε να βάλουμε κάποιον κωδικό. Ετσι, θα πρέπει να προσπαθήσουμε αρκετά για να τελειώσουμε τα οκτώ επίπεδα, που έχει το παιχνίδι. Στα γραφικά του Gameboy πραγματικά δεν βρήκαμε αξιόλογες διαφορές από αυτές του Lynx. Αν και λείπει το χρώμα, δεν έχει να ζηλέψει τίποτα παραπάνω. Τα στοιχεία που μας ενδιαφέρουν, όπως το σκορ μας, τα χρήματα που έχουμε, η ενέργεια και οι ζωές που μας μένουν, εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης μας, αλλά εκείνο που μας έκανε εντύπωση ήταν η ταχύτητα του ήρωά μας μέσα στο παιχνίδι, μία ταχύτητα που δεν παρατηρήσαμε στο Lynx. Ο ήχος και εδώ είναι σε ικανοποιητικά επίπεδα, αλλά εφόσον το επιθυμούμε, διαλέγουμε να ακούμε μόνο τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Το μόνο αρνητικό σημείο του παιχνιδιού,









που πιστεύουμε πως θα δυσκολέψει και εσάς, το συναντήσαμε στις μάχες. Ο χρόνος, που μεσολαβεί από το πρώτο χτύπημα με το σπαθάκι μας έως το δεύτερο, είναι μεγάλος, με αποτέλεσμα να "τρώμε" και εμείς αρκετές.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Κάθε παιχνίδι έχει και τα κόλπα του. Ετσι, αν θέλετε να προχωρήσετε, πρέπει να προσέξετε τα παρακάτω:

1. Προτού χτυπήσετε κάποιον κακό, παρακολουθείστε τη διαδρομή που ακολουθεί.
2. Προσπαθήστε να μάθετε πού είναι κρυμμένα διάφορα αντικείμενα, αλλά και χρήματα, που θα διευκολύνουν τη ζωή σας.
3. Μη χρησιμοποιείτε τα ειδικά όπλα σας στην πρώτη τυχόν δυσκολία, που θα συναντήσετε.
4. Να μπαίνετε πάντα στα μαγαζιά που θα βρίσκετε. Αν δεν μπείτε σε κάποιο, μπορεί να χάσετε κάτι, το οποίο θα σας είναι απαραίτητο.

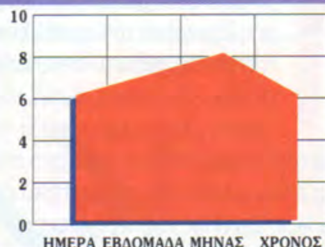
Του Umberto Grelloni

HINTS ΓΙΑ ATARI

Τι; Δεν μπορείτε να περάσετε την πίστα; Και εμείς γιατί είμαστε εδώ;

DEWSBURY
OMEGAMAN
REDDWARF

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια περιπέτεια που θα σας κρατήσει αμείωτο ενδιαφέρον.

LYNX

Κατηγορία	Σχόλιο	Βαθμός
ΓΡΑΦΙΚΑ	Απλά και καλοσχεδιασμένα.	85%
ΗΧΟΣ	Κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα.	83%
GAMEPLAY	Του λείπει η ταχύτητα.	80%
ΓΕΝΙΚΑ	Θα κερδίσει τους φίλους των platform games.	85%

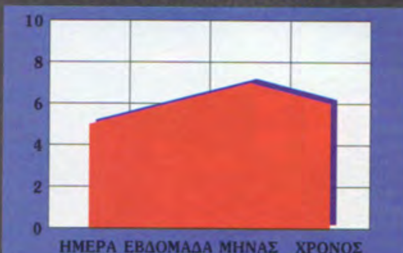
GAMEBOY

Κατηγορία	Σχόλιο	Βαθμός
ΓΡΑΦΙΚΑ	Καλοσχεδιασμένα και πολύ καλό scrolling.	87%
ΗΧΟΣ	Μουσική ή ηχητικά εφέ. Διαλέξτε.	85%
GAMEPLAY	Δεν θα αντιμετωπίσετε καμία δυσκολία.	88%
ΓΕΝΙΚΑ	Θα κερδίσει τους φίλους του είδους.	82%

COMPUTER REVIEW

WORLD OF LEGEND

ΕΙΔΟΣ	ROLE PLAYING
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MINDSCAPE



Ενα καλό RPG, που θα κρατήσει την προσοχή σας με την καταπληκτική πλοκή του.



Πριν από δύο χρόνια η Mindscape μάς είχε φέρει το Legend, ένα role playing game με πολύ καλό σενάριο και δυνατή πλοκή. Ηταν αρκετά μεγάλο και σίγουρα γοητεύτηκαν όλοι οι μελλοντικοί μάγοι από την πληθώρα ειδών μαγείας και από το πολύ καλό user interface. Συνεπώς, ως περιοδικό που σέβεται... τις σελίδες του, δεν θα μπορούσαμε να μην αφιερώσουμε ένα 2σέλιδο για τη συνέχειά του, το World Of Legend!



ΣΕΝΑΡΙΟ

Επειτα από τρία χρόνια περιπέτειας, οι τέσσερις ήρωές μας περνούσαν ένα ήσυχο βράδυ σε ένα φιλόξενο χωριό. Ετρωγαν, έπιναν και έλεγαν ιστορίες για τις περιπέτειές τους στις όμορφες κοπέλες του χωριού. Ο βάρδος τραγουδούσε τα ιστορικά σας κατορθώματα εναντίον του μάγου Mordenius, ο Ninja έκανε επίδειξη των ικανοτήτων του στις πολεμικές τέχνες, ο Fighter "επιδείκνυε" τη χαμηλή νοημοσύνη του λέγοντας βλακείες και ο μάγος καθόταν σιωπηλός στη γωνιά του, αναπληρώνοντας τις μαγικές του δυνάμεις. Ολα ήταν ήσυχα, κάτι σπάνιο στον Κόσμο των Θρύλων. Η ειρήνη όμως είναι ένα αγαθό που χάνεται εύκολα αν δεν προσέξουμε. Ετσι, εμφανίστηκε ο γιος του αυτοκράτορα και σας παρέδωσε ένα γράμμα, το οποίο έλεγε: "Ο μάγος Ti-mann , παλιός έμπιστος του αυτοκράτορα, στράφηκε εναντίον του. Το βασίλειο χάνεται. Η παρουσία σας απαιτείται στην Imperia. Παρακαλώ βιαστείτε. Shusianna". Ο γιος του αυτοκράτορα, ένας Ninja με εκπληκτική δύναμη, αφού σας διάβασε και παρέδωσε το γράμμα, εξαφανίστηκε προσπαθώντας ολομόναχος να σώσει την αυτοκρατορία. Εσείς, χωρίς δισταγμό, ξεκινήσατε για την Imperia. Το ταξίδι ήταν σύντομο και σχετικά ακίνδυνο. Μόλις φτάνετε στο σπίτι της Shusianna, μαθαίνετε τα δυσάρεστα. Εχει ήδη αρχίσει ο πόλεμος και ο σατανικός μάγος έχει την υπεροχή στις δυνάμεις. Επίσης ο γενναίος γιος του αυτοκράτορα είναι νεκρός. "Τώρα είστε η μόνη μας ελπίδα, μας σώσατε πριν, ξέρουμε ότι θα το κάνετε και τώρα." Καθώς διψάτε για περιπέτεια, δέχεστε.

Η αποστολή σας είναι να βρείτε τέσσερα crystal shards, τα οποία, όταν ενωθούν, σχηματίζουν το αιώνιο φυλακτό. Αυτό θα πρέπει να το πάτε στους μοναχούς και αυτοί με τη δύναμή του θα ξυπνήσουν τον αιώνιο πολεμιστή. Δύσκολη αποστολή... Καλύτερα να ξεκινήσετε αμέσως!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ξεκινάτε από την Imperia. Εκεί υπάρχουν μερικά μαγαζιά (δεν είναι τα ίδια σε όλες τις πόλεις). Στην Imperia μπορεί ο βάρδος σας να μάθει τραγούδια, τα οποία θα σας αυξάνουν τη δύναμη και την αντοχή ή θα προξενούν ζημιά στους εχθρούς σας. Επίσης, υπάρχουν τα πρώτα dungeons που θα επισκεφτείτε. Ας ρίξουμε όμως μια ματιά στην κατανομή της οθόνης.

Υπάρχει το κυρίως παράθυρο, το οποίο αντιπροσωπεύει αυτά που βλέπετε, και κάτω από αυτό υπάρχει το inventory του χαρακτήρα που ενεργεί ως αρχηγός. Δίπλα στο inventory υπάρχουν τα εικονίδια που συμβολίζουν τους υπόλοιπους τρεις χαρακτήρες σας. Στην ίδια





AMIGA 500





περιοχή υπάρχουν κάποια icons, τα οποία έχουν σχέση με την πτώση ή τη ρίψη αντικειμένων, καθώς και με τη συγκέντρωση του χρυσού όλης της ομάδας σε ένα άτομο.

Τέλος, δίπλα στο παράθυρο των "ματιών" σας, υπάρχει μία περιοχή όπου βλέπετε αυτά που σας λένε. Αν διαλέξετε να φύγετε από την πόλη, αλλάζει η οθόνη και δείχνει ένα λεπτομερέστατο χάρτη του κόσμου. Επίσης φαίνονται οι φάσεις του φεγγαριού, που δείχνουν το πέρασμα του χρόνου.

Τέλος πάντων, ας πάμε στο "ζουμί" του παιχνιδιού. Διαλέγετε την επιλογή Enter vaults και μπαίνετε στο μπουντρούμι της Imperia. Εδώ η απεικόνιση αλλάζει και φαίνονται από γωνία 45° οι τέσσερις ήρωές σας. Υπάρχουν τα εικονίδια της μάχης, take, push, open, close, look, καθώς και τα ειδικά για κάθε χαρακτήρα που είναι Cast spell, για το μάγο, Berseker rage που κάνει τον fighter να πολεμά πολύ άγρια, Hide in Shadows που κάνει αυτό που λέει για τον Ninja και, τέλος, Bardish Melody που κάνει τον bard να τραγουδήσει ένα από τα μαγικά τραγούδια του. Ως icons υπάρχουν τα χέρια του ήρωα που έχετε επιλέξει εκείνη τη στιγμή. Αν κάνετε click επάνω στα χέρια, θα ενεργοποιηθεί το αντικείμενο που κρατά εκείνη τη στιγμή. Ο μάγος όμως κρατά ένα μπολ. Κάνοντας click εκεί, φτάνουμε στο σημείο το οποίο θα αγαπήσουν όλοι οι φανατικοί role players.

Εδώ μπορείτε να αναμείξετε τα συστατικά που θέλετε για να φτιάξετε τα spells. Αυτό γίνεται χρησιμοποιώντας τις τέσσερις μαγικές λέξεις της δύναμης, μαζί με τις δώδεκα λέξεις κάθε ειδικού spell. Για παράδειγμα, θέλουμε να φτιάξουμε το ξόρκι healing. Κάνουμε click στο rune:healing και αφού βάλουμε ένα φτερό νυχτερίδας στο μπολ, τ' ανακατεύουμε. Ετοιμο το healing! Αν όμως προσπαθήσουμε να γιατρέψουμε κάποιον, θα δούμε ότι γιατρεύουμε μόνο τον εαυτό μας. Τι συνέβη; Δεν βάλαμε το rune:missile στο spell! Και γιατί αυτό; Τι χρειάζεται; Λοιπόν, missile είναι ό,τι μπορεί να εκτοξευτεί! Επομένως, αν βάλουμε και αυτό το rune μέσα, τότε θα μπορούμε να εκτοξεύουμε το healing spell! Πανέξυπνο... Μέσα στα μπουντρούμια υπάρχουν πολλοί γρίφοι. Μερικοί είναι πολύ δύσκολοι και απαιτούν ειδικά αντικείμενα. Σε γενικές γραμμές, αυτό είναι το μοναδικό του ελάττωμα. Αν δεν έχετε δηλαδή ένα συγκεκριμένο αντικείμενο, πρέπει να ταξιδέψετε αρκετά για να το βρείτε. Από την άλλη, έτσι και αλλιώς θα πρέπει να ταξιδεύετε για να αγοράζετε runes, συστατικά κ.ά., τα οποία πωλούνται σε συγκεκριμένα σημεία.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Εγώ RPG δεν παίζω, αλλά, αν ήθελα να αρχίσω με κάποιο, θα άρχιζα με το World of Legend. Δεν είναι και Ultima Underworld, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι μιλάμε για Amiga 500...

Κωστής Παπαδάκης

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι ένα πολύ καλό role playing game, το οποίο δεν σε κερδίζει με τα γραφικά ή τον ήχο του, αλλά με την καταπληκτική πλοκή και την τεράστια ποικιλία μαγικών και όπλων που έχετε στη διάθεσή σας. Παρ' όλα αυτά, τα γραφικά και ο ήχος είναι μέτρια προς το καλό. Αυτό όμως που πάντα μετράει είναι το gameplay...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saintt



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.

Δ. Ζούλιας

Μέτρια, αλλά πολύ ατμοσφαιρικά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
Καλά ηχητικά εφέ στις μάχες, αλλά λίγα.	ΗΧΟΣ	75%
Είναι εύκολο στο χειρισμό του, με ένα πανέξυπνο user interface.	GAMEPLAY	88%
Το συνιστώ σε όλους.	ΓΕΝΙΚΑ	83%









CONSOLE REVIEW





ΕΙΔΟΣ: ARCADE
ΜΟΡΦΗ: MASTER SYSTEM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: SEGA
ΠΑΙΚΤΗΣ: 1

WONDER BOY III

Είναι κανόνας καθετί που γνωρίζει επιτυχία να έχει και συνέχεια. Οπως είναι φυσικό, τα consol games δεν μπορούν να αποτελέσουν εξαίρεση στον κανόνα αυτό. Ετσι, μετά τα δύο πετυχημένα Wonder boy, έρχεται τώρα το τρίτο μέρος της σειράς. Η αποστολή σας αυτή τη φορά είναι να βρείτε το Σταυρό της Σαλαμάνδρας. Αυτό όμως, αν και φαίνεται εύκολο, θα σας κάνει να ιδρώσετε έχοντας το control pad στα χέρια.

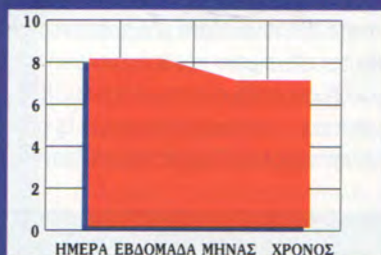
Το παιχνίδι θυμίζει αρκετά τους δύο προκατόχους του, ψάχνετε δηλαδή πόρτες, μαζεύετε χρυσό, σκοτώνετε εχθρούς και περνάτε πίστες. Υπάρχουν όμως και κάποιες καινοτομίες. Κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας αλλάζετε μορφή. Κάθε μορφή έχει και τα δικά της χαρακτηριστικά. Αφού φεύγετε από το αυτοκαταστρεφόμενο κάστρο, βγαίνετε στην πόλη ως άνθρωπος-σαύρα. Κάθε φορά που σκοτώνετε τον κακό δράκο της πίστας, πηγαίνετε στην επόμενη με νέα χαρακτηριστικά. Οι μορφές αυτές είναι άνθρωπος-σαύρα, άνθρωπος-ποντίκι, άνθρωπος-λιοντάρι και άνθρωπος-γεράκι. Στο δρόμο σας μαζεύετε διάφορα χρήσιμα αντικείμενα όπως σπαθιά, πανοπλίες, κλειδιά, πέτρες και ζωή. Με τα χρήματα που παίρνετε, καθώς σκοτώνετε κάποιον εχθρό, πηγαίνετε στα διάφορα μαγαζιά για να αγοράσετε κάποια έξτρα όπλα που ισχυροποιούν τη θέση σας και διαφυλάσσουν τη σωματική σας ακεραιότητα. Ολη αυτή η υπόθεση δένει πολύ καλά με το περιβάλλον του παιχνιδιού.

Τα γραφικά είναι απλά, με απαλά χρώματα που δεν κουράζουν τον παίκτη σε κανένα σημείο του παιχνιδιού. Το gameplay είναι φανταστικό. Δεν υπάρχει περίπτωση να ξεκολλήσετε από την οθόνη. Αυτό που μας εντυπωσίασε είναι ότι υπάρχουν 27 διαφορετικά "ζώακια" που θέλουν το κακό σας. Καθένα από αυτά έχει τις δικές του ιδιότητες και χαρακτηριστικά. Επίσης υπάρχουν και οι δράκοι-αρχηγοί, το κλου κάθε πίστας. Αν λοιπόν δέχεστε αυτή την πρόκληση, δεν έχετε παρά να αποκτήσετε το Wonder Boy III.

Του Κώστα Γιαγιά



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Χρειάζεται κουράγιο για να τα παρατήσετε.

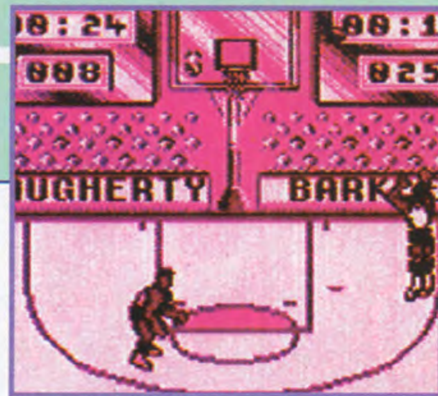
Καλοσχεδιασμένα, με μεγάλη ποικιλία sprites.
ΓΡΑΦΙΚΑ 83%

Ο,τι καλύτερο θα μπορούσε να έχει.
ΗΧΟΣ 87%

Ο,τι ακριβώς περιμέναμε από το παιχνίδι.
GAMEPLAY 81%

Ισως ένα από τα classics.
ΓΕΝΙΚΑ 81%

ALL STAR CHALLENGE II

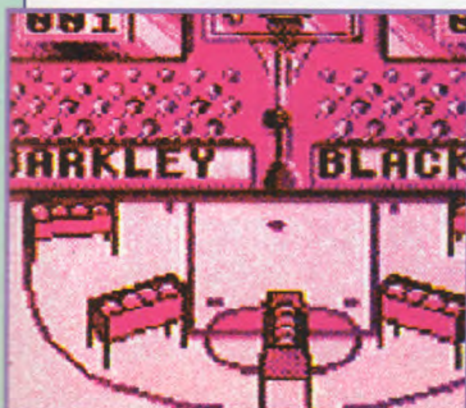




ταν φυσικό μετά την επιτυχία του All Star Challenge στο Game Boy να ακολουθήσει κι ο διάδοχός του, ο οποίος - σημειωτέον - είναι σε άλλα σημεία βελτιωμένος και σε άλλα όχι.

Ας τα πάρουμε όμως τα πράγματα απ' την αρχή. Πριν ξεκινήσουμε, λοιπόν, να ιδροκοπούμε σε κάποιο καλογυαλισμένο γηπεδάκι, θα πρέπει να επιλέξουμε αν θέλουμε αγώνα One On One (και δεν πιστεύω να χρειάζεται κανείς τη μετάφραση του παραπάνω) διαγωνισμό καρφωμάτων ή και τρίποντων. Επιπροσθέτως, υπάρχει και μία επιλογή για Tournament, όπου επιλέγετε τέσσερις στον αριθμό παιχταράδες που παίζουν με τους αντιπάλους τους χωριστά Oneto One παιχνίδια. Μπορείτε να επιλέξετε τον παίχτη σας μέσα από ένα σύνολο 27 γιγάντων.

Για κάθε γίγαντα δίνονται πληροφορίες για το ύψος, το βάρος, καθώς και ένας



ΕΙΔΟΣ:	ATHLETIC SIMULATION
ΜΟΡΦΗ:	GAMEBOY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	NINTENDO
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1 - 2

μέσος όρος για την απόδοσή του. Ενας συνδυασμός των παραπάνω, πιθανώς, να σας δώσει τον παίχτη των ονείρων σας. (Πού 'σαι, ρε Magic, να τους τρελάνεις όλους!) Ενα φανερό μειονέκτημα παρατηρεί κανείς στον αγώνα One to One, όπου οι παίκτες είναι ουσιαστικά όμοιοι, με αποτέλεσμα να μπερδεύεται ο παίκτης τον οποίο ελέγχετε με τον αντίπαλό του (εκεί να δείτε νεύρα!). Το παραπάνω κενό στη συνοχή του παιχνιδιού, όμως, καλύπτουν με επιτυχία τα υπόλοιπα Options.

Στο Slam Dunk Contest (διαγωνισμός καρφωμάτων, μου θέλετε και μετάφραση!), που έχει αρκετό ενδιαφέρον, βλέπουμε το γήπεδο απ' το πλάι, και ακολουθώντας ένα σταυρό που δείχνει την ιδανική θέση για τη βολή, σουτάρουμε (κι ο Θεός βοηθός). Αν η βολή μπει (γιεεεεεε!), προχωρούμε στην επόμενη. Αν όχι (νεκρική σιγή), μαζεύουμε γρήγορα την μπάλα και πηγαίνουμε στη νέα θέση του σταυρού.

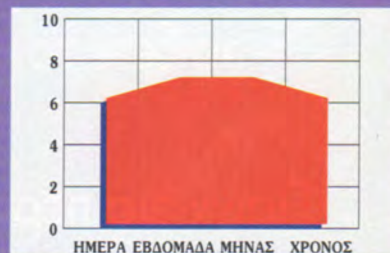
Μπορεί να προπονηθεί κανείς και σε ελεύθερες βολές, αντικρίζοντας όμως τώρα μπροστά του την μπασκέτα. Κι εδώ ένας σταυρός κλέβει την παράσταση (ούτε εκκλησία να 'ταν το παιχνίδι). Βρίσκουμε λοιπόν μία θέση για το σταυρό μας στην μπασκέτα και σουτάρουμε. (Αντε, και του χρόνου!)

Στον τομέα των γραφικών οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι έχει γίνει πολύ αξιόλογη δουλειά και οι προγραμματιστές της Acclaim εκμεταλλεύονται με αρκετή επιτυχία τις δυνατότητες του μηχανήματος. Ο ήχος, χωρίς ιδιαίτερες αξιώσεις, απλώς συμπληρώνει το σύνολο.

Η ταχύτητα των χαρακτήρων είναι ιδανική, χωρίς να δημιουργεί το παραμικρό πρόβλημα. Η επιλογή για σύνδεση δύο Game Boy για ταυτόχρονο παιχνίδι ανεβάζει το ενδιαφέρον του κατακόρυφα. Γενικά, το All Star Challenge II αποτελεί μία πολύ καλή προσπάθεια και αξίζει να υπάρχει στη συλλογή σας.

Του Α. Τυραδέλλη

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ούτως ή άλλως θα σας αρέσει.

Επιτυχημένα και ευδιάκριτα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 82%

Απλός, λιτός, καλός.
ΗΧΟΣ 79%

Ειδικά στο 2-players mode, εθιστικό.
GAMEPLAY 84%

Για τους αθλητικούς τύπους ιδανικό, για τους υπόλοιπους απλώς ενδιαφέρον.
ΓΕΝΙΚΑ 84%

SPIN SOFTWARE

Η Spin Software Development, η πρώτη ελληνική εταιρία game software, σας παρουσιάζει τα παιχνίδια που θα παίξετε το χειμώνα.

Παιχνίδια περιπέτειας, στρατηγικής, shoot 'em up, puzzle και πολλά, πολλά άλλα. Και όλα σε τιμές εκ-πλη-κτι-κές!

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ PC



ΜΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΑΥΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΙΣΩΣ ΓΙΝΕΤΕ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ ΤΟΥ ΒΥΖΑΝΤΙΟΥ!



ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ΜΕ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΙ ΣΚΛΗΡΕΣ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΕΙΣ



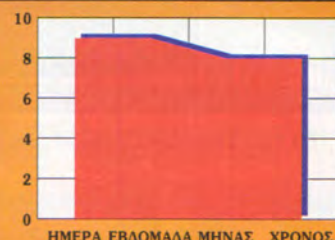
ΤΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ

COMPUTER REVIEW

F1 CHALLENGE

ΕΙΔΟΣ	RACING GAME
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TEAM 17/HOLOBYTE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Υπάρχουν πολλές πίστες για να σας κρατήσει μπροστά στο μόνιτορ.



Ολοι οι φίλοι της Amiga έχουν ακουστά την εταιρία Team 17 από τις μέχρι τώρα καλές παραγωγές της. Γι' αυτό, πρέπει να παραδεχτούμε ότι είχαμε κάποια καλή προκατάληψη για το τι θα δούμε, από τη στιγμή που ήρθε στα χέρια μας αυτό το πακέτο. Το F1 Challenge είναι ένα από τα καλύτερα racing games, που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Εχει, όμως, πολύ δύσκολη αποστολή, γιατί έχουν βγει πολλά παιχνίδια, που διεκδικούν την πρωτιά στην προτιμήσεις των παικτών. Ενδεικτικά μπορούμε να αναφέρουμε το Vroom, το Nigel Mansell και το Monaco GP. Αρχίζουμε, λοιπόν, το παιχνίδι βλέποντας την εισαγωγική οθόνη και ακούγοντας ένα υπέροχο μουσικό κομμάτι, που δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τις γνωστές επιτυχίες που ακούμε συχνά στα κλαμπ. Από το μενού αυτό, μπορούμε να διαλέξουμε αν θα τρέξουμε έναν αγώνα, αν θα τρέξουμε όλο το πρωτάθλημα, αν θα κάνουμε εξάσκηση ή αν θα αλλάξουμε κάποιες παραμέτρους με την επιλογή Options. Ας πάμε να δούμε τι αλλαγές μπορούμε να κάνουμε. Αρχικά, μπορούμε να αλλάξουμε το χρώμα της φόρμουλάς μας. Αυτό, όμως, δεν επηρεάζει και την επιλογή της ομάδας, στην οποία θα είμαστε. Ακόμη, διαλέγετε αν θα έχετε αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων ή όχι, αν θα τρέχετε αγώνα formula 1 ή arcade αγώνα και πόσους γύρους θα έχει αυτός ο αγώνας. Επιπλέον, υπάρχει επιλογή για τη δυναμικότητα των αντιπάλων, από Rookie έως Professional. Αν τα default ονόματα των οδηγών και των εταιριών δεν σας αρέσουν, έχετε τη δυνατότητα να τα φτιάξετε, όπως εσείς θέλετε. Ομως υπάρχει και μία επιλογή, που ίσως θα έπρεπε να είχε προσεχτεί περισσότερο. Είναι η επιλογή διαγραφής των ρεκόρ. Αν και η ίδια η ύπαρξή της είναι κάπως δυσνόητη, αφού





ITALY — CIRCUIT LENGTH: 3520 mt
PORTUGAL — CIRCUIT LENGTH: 3254 mt
JAPAN — CIRCUIT LENGTH: 4100 mt
AUSTRALIA — CIRCUIT LENGTH: 3350 mt
SOUTH AFRICA — CIRCUIT LENGTH: 3422 mt
BRAZIL — CIRCUIT LENGTH: 3324 mt
SPAIN — CIRCUIT LENGTH: 3594 mt
SAN MARINO — CIRCUIT LENGTH: 3362 mt
MONACO — CIRCUIT LENGTH: 3312 mt
CANADA — CIRCUIT LENGTH: 3266 mt
FRANCE — CIRCUIT LENGTH: 3084 mt
GREAT BRITAIN — CIRCUIT LENGTH: 3316 mt
GERMANY — CIRCUIT LENGTH: 4092 mt
IRELAND — CIRCUIT LENGTH: 3180 mt
BELGIUM — CIRCUIT LENGTH: 4082 mt

υπάρχει, ας ζητούσε τουλάχιστον κάποια επιβεβαίωση προτού εκτελεστεί, καθώς πολλές φορές πατιέται κατά λάθος. Τέλος, το πιο σημαντικό είναι ότι διαλέγουμε αν θα είναι το fire το γκάζι ή το πάνω. Ας μπούμε τώρα στο "ζουμί" της όλης υπόθεσης, που είναι βέβαια οι αγώνες. Αν διαλέξουμε το πρωτάθλημα, είμαστε υποχρεωμένοι να τρέξουμε τους 16 αγώνες σε μία δεδομένη σειρά. Αντίθετα, αν διαλέξουμε single race, τότε ορίζουμε εμείς την πίστα που θα αγωνιστούμε. Στο menu επιλογής της κάθε πίστας, βλέπουμε το χάρτη της χώρας, στην οποία διεξάγεται το grand prix και λίγο πιο κάτω το μήκος αυτής της πίστας. Το άσχημο βέβαια, όπως θα δούμε και μέσα στον αγώνα, είναι ότι πουθενά δεν υπάρχει ο χάρτης της πίστας, κάτι που βοηθάει τους έμπειρους οδηγούς. Ετσι, είναι αδύνατο να καταστρώσετε από πριν τα σχέδιά σας για τη συμπεριφορά της φόρμουλας στο δρόμο.

Είναι καιρός όμως να μπούμε και μέσα στο μονοθέσιο. Ξεκινάμε με δύο γύρους qualify, προκειμένου να πάρουμε κατάταξη για τον αγώνα. Εσείς βλέπετε το αμάξι από πίσω και πάνω. Με αυτόν τον τρόπο βλέπετε πιο εύκολα τι γίνεται γύρω σας, κάτι πολύ σημαντικό για racing game. Αφού λοιπόν ολοκληρώσετε αυτή τη διαδικασία, μπαίνετε στη σειρά με άλλες 21 φόρμουλες. Οταν ανάψει το πράσινο φως, αρχίζει η πορεία σας προς τον τερματισμό, κάτι που σίγουρα θα σας δυσκολέψει, αν δεν μάθετε καλά την πίστα. Στην οθόνη, εκτός από το αυτοκίνητο που οδηγούμε, βλέπουμε και πολλά άλλα χρήσιμα στοιχεία: κατ' αρχάς, τη θέση μας στην κατάταξη, τους γύρους που έχουμε τελειώσει και αυτούς που απομένουν, το μήκος της πίστας που πρέπει να διανύσουμε για να φτάσουμε τη γραμμή του τερματισμού και την απόσταση από τον καλύτερο αντίπαλο. Ακόμη, υπάρχουν ενδείξεις για την ταχύτητα, που είναι στο κιβώτιο ταχυτήτων, το πόσο πολύ τρέχουμε, το χρόνο μας και, τέλος, το ποσοστό ζημιάς που έχουμε προξενήσει στο μονοθέσιο. Ολα αυτά είναι εμπλουτισμένα με πολύ ωραία γραφικά και καλοσχεδιασμένα sprites, που κινούνται πολύ ομαλά χάρη στο υπέροχο animation. Ο ήχος του παιχνιδιού φτάνει σε πολύ υψηλά επίπεδα με ρεαλιστικά εφέ, όπως αυτό της βροχής ή του φρεναρίσματος. Το gameplay - όπως περιμέναμε σε παραγωγή της Team 17 - είναι καταπληκτικό, χωρίς όμως να είναι και το ταχύτερο στο είδος του. Ισως και γι' αυτό να είναι και πιο εθιστικό. Κατά τη γνώμη μας, ξεπερνάει τα μέχρι τώρα κορυφαία του είδους και είναι απαραίτητο για τη συλλογή όλων των χρηστών Amiga.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Κώστας Γιαγιάς

Ο,τι ακριβώς χρειαζόταν το παιχνίδι.	ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
Πολύ καλό soundtrack με υπέροχα εφέ.	ΗΧΟΣ	92%
Το καλύτερο στο είδος του με διαφορά.	GAMEPLAY	93%
Αν και είχε δύσκολο έργο, τελικά τα κατάφερε να μας κατακτήσει.	ΓΕΝΙΚΑ	92%

CONSOLE REVIEW

UN Squadron

ΕΙΔΟΣ:	SHOOT' EM UP
ΜΟΡΦΗ:	SUPER NES
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	CAPCOM
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

Άλλο ένα shoot'em down, blast'em off για το Super Nes σας. Το σενάριο, όπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους, είναι λακωνικό αλλά κατατοπιστικότατο όσον αφορά στην αποστολή σας.

Μία ομάδα ανελέητων μισθοφόρων κατέλαβε το βασίλειο του Aslan και κατέστρεψε τα πάντα. Καθοδηγούμενοι από τους έμπορους όπλων του Project 4, οι μισθοφόροι ελέγχουν τώρα όλη τη χώρα εκτός από μία μικρή περιοχή.

Σε αυτήν την περιοχή επιβιώνει η τελευταία ελπίδα των κατοίκων του Aslan. Σε μία μικρή γωνιά της Area 88 είναι μαζεμένοι οι καλύτεροι πιλότοι του κόσμου - η UN Squadron - που περίμεναν μήνες την κατάλληλη στιγμή για να αρχίσουν την επίθεση στις δυνάμεις του Project 4. Η στιγμή αυτή έφθασε και πρέπει να αναλάβετε τις ευθύνες σας. Αφού επιλέξετε έναν από τους τρεις πιλότους του παιχνιδιού (σας συνιστώ να πάρετε τον Greg Gates, επειδή ανακτά γρήγορα τις δυνάμεις του ύστερα από χτυπήματα των εχθρών), καλείστε να διαλέξετε τύπο



αεροσκάφους. Στην αρχή, είστε υποχρεωμένοι να επιβιώσετε με ένα F8E Crusader, καθώς είναι το μόνο που διατίθεται δωρεάν στο παιχνίδι. Για να πάρετε άλλο αεροσκάφος, πρέπει να χύσετε αίμα (όχι το δικό σας αλλά των εχθρών), αφού μόνον έτσι θα κερδίσετε τα απαραίτητα χρήματα, για να κάνετε



upgrade στο σκάφος σας. Το ίδιο ισχύει και για τα ειδικά όπλα. Ξεκινάτε λοιπόν με $3.000 και ανάλογα με το πόσο καλός είστε, μπορεί να μαζέψετε το $1.000.000, για να αγοράσετε το F200 Efreet.

Τα γραφικά και ο ήχος κυμαίνονται σε πολύ καλά επίπεδα: ομαλό scrolling, ωραίοι χρωματισμοί, μεγάλα sprites και ρεαλιστικά ηχητικά εφέ. Το επίπεδο δυσκολίας είναι ελεγχόμενο (Easy, Normal, Hard) και δεν θα προσγειωθείτε απότομα, κυριολεκτικά και μεταφορικά.

Απαραίτητη προϋπόθεση για να επιβιώ-

ΟΙ ΠΙΛΟΤΟΙ ΤΟΥ UN SQUADRON



Shin Kazama Γεννήθηκε στο Τόκιο της Ιαπωνίας. Ο καλύτερος πιλότος του US Squadron. Ο Shin ανεβάζει το power level πιο γρήγορα από όλους.



Mickey Scymon Γεννήθηκε στο San Francisco της California. Υπηρέτησε ως πιλότος στο US Navy. Ο Mickey χειρίζεται πολύ εύκολα τα περισσότερα ειδικά όπλα.



Greg Gates Γεννήθηκε στην Κοπεγχάγη της Δανίας. Διατέλεσε εκπαιδευτής στους πιλότους του N.A.T.O. Ο Greg ανακτά δυνάμεις πιο γρήγορα από όλους.

ΤΑ ΣΚΑΦΗ ΤΟΥ UN SQUADRON



F8E Crusader
Ισχύς πυρός του Vulcan Cannon: 5
Speed Class: C
Το βασικό αεροσκάφος του UN F8E



F20 Tiger Shark
Ισχύς πυρός του Vulcan Cannon: 5
Speed Class: B
Τιμή αγοράς: $250.000



F14D Tomcat
Ισχύς πυρός του Vulcan Cannon: 5
Speed Class: A
Τιμή αγοράς: $300.000



A10A Thunderbolt
Ισχύς πυρός του Vulcan Cannon: 3+3
Speed Class: D
Τιμή αγοράς: $350.000



YF23 Stealth Ray
Ισχύς πυρός του Vulcan Cannon: 6
Speed Class: B
Τιμή αγοράς: $500.000



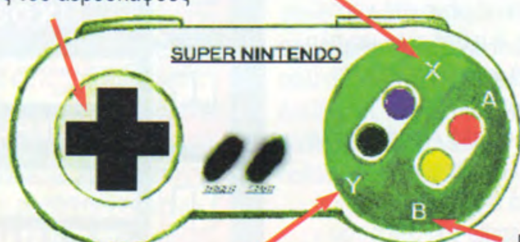
F200 Efreet
Ισχύς πυρός του Vulcan Cannon: 7
Speed Class: B
Τιμή αγοράς: $1.000.000



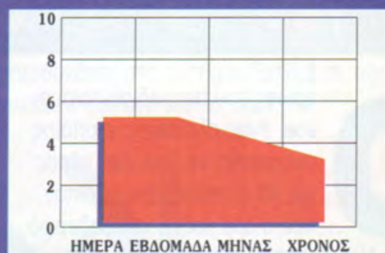
σετε είναι να μαζέψετε γρήγορα power-ups για το Vulcan Cannon και φυσικά αρκετά χρήματα για να αγοράσετε ένα αξιοπρεπές αεροσκάφος και τα ειδικά όπλα που θα αυξήσουν σημαντικά τη δύναμη πυρός και τις πιθανότητες να δείτε περισσότερες πίστες. Αν σας ενθουσιάζουν τέτοιου είδους παιχνίδια, αξίζει να ρίξετε μια ματιά στο UN Squadron.

ΤΟΥ ΚΑΘΗΓΗΤΗ ΗΛΙΑ ΜΑΝΕΣΙΩΤΗ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

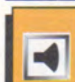


Ισως, αντέξει μέχρι να τελειώσετε.



Καλοσχεδιασμένα background, γρήγορη κίνηση, ομαλό scrolling.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Ρεαλιστικά ηχητικά εφέ και ανεκτά support κομμάτια.

ΗΧΟΣ 70%



Δεν χρειάζεται να είστε ιδιαίτερα ευφυής, απλά πρέπει να διαθέτετε αντανακλαστικά πιλότου Top Gun.

GAMEPLAY 870



Δεν θα σας καθηλώσει. Θα δοκιμάσει όμως τα αντανακλαστικά σας.

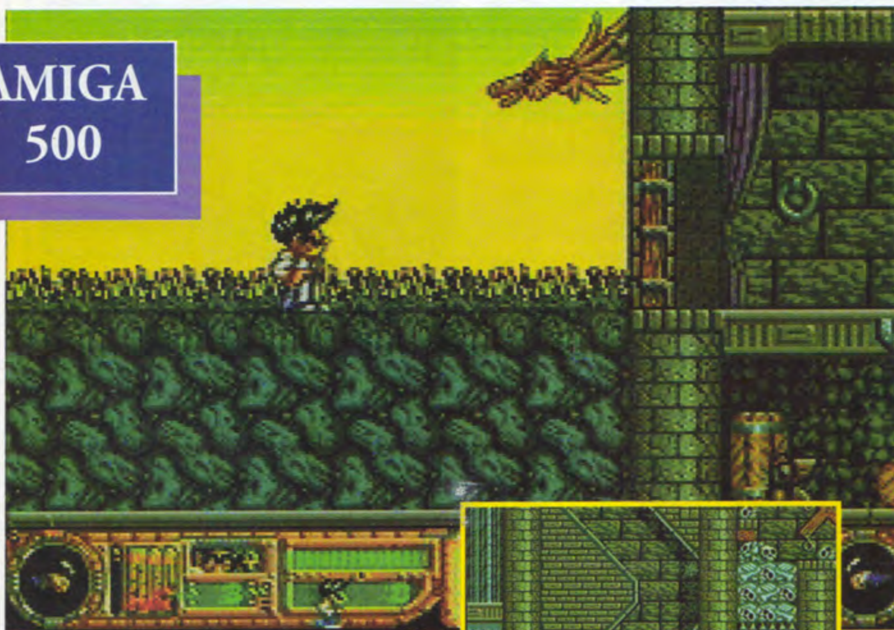
ΓΕΝΙΚΑ 75%

COMPUTER REVIEW

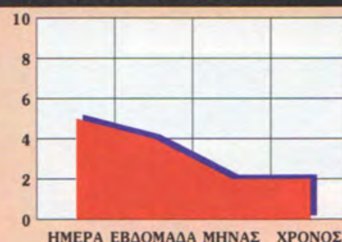
YO JOE!

ΕΙΔΟΣ	ARCADE PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	HUDSON SOFT

AMIGA 500







Υπάρχουν πολλές πίστες για να σας κρατήσει μπροστά στο μόνιτορ.

Ο ήρωας του παιχνιδιού είναι ο Joe, ένας αλητάκος, ο οποίος προσπαθεί να βρει ένα μέρος για να ζεσταθεί. Εκεί λοιπόν που ο Joe μαζί με τον αδερφό του, το Nat, ζεσταίνονται κάτω από μία γέφυρα, το σκηνικό αλλάζει και βλέπουμε μία μάγισσα να παρακολουθεί τα δύο αδέρφια από την κρυστάλλινη σφαίρα της. Δίπλα στη μάγισσα βρίσκονται ένας Μινώταυρος, ο οποίος ορκίζεται ότι μέσα στο λαβύρινθό του θα αφήσετε τα κοκαλάκια σας, ένας κοστουμαρισμένος κύριος, ο οποίος εύχεται ανάλογα πράγματα για το κάστρο του, και ένας άνθρωπος-ρομπότ, ο οποίος τελικά είναι ο κακός. Αυτός κατασκευάζει ρομπότ, τα οποία έχουν ως κύρια λειτουργία τη διακίνηση ναρκωτικών. Εσείς κάποτε (πολύ παλιά) είχατε εμποδίσει τον κακό αυτόν κύριο να μεταφέρει τα ναρκωτικά του, οπότε αυτός σας κρατάει κακία! Παρ' όλα αυτά, εσείς δεν θα κάτσετε με σταυρωμένα τα χέρια. Ετσι αρχίζει το παιχνίδι, το οποίο οφείλουμε να πούμε ότι έχει πολλά και αλλεπάλληλα μηνύματα κατά των ναρκωτικών. Η πρώτη πίστα είναι ένα κάστρο. Εκεί δεν θα συναντήσετε μεγάλη δυσκολία, αφού οι παγίδες είναι λίγες και εμφανείς. Οπλο θα βρείτε πολύ γρήγορα, οπότε δεν θα περιοριστείτε μόνο στη χρήση της γροθιάς σας. Ομως, η πίστα είναι μεγάλη και θα χρειαστεί αρκετή ώρα για να βρείτε τον κόμη και να τον σκοτώσετε.

Γενικά, είναι ένα πολύ καλό Arcade, χωρίς ωστόσο να προσφέρει κάτι διαφορετικό ή πρωτότυπο. Τα γραφικά είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, αλλά το sprite του Joe ή του Nat (μπορείτε να τους έχετε αμφότερους σε δύο player modes) είναι μάλλον μικρό και το animation είναι απότομο. Αντίθετα, όμως, όλα τα μουσικά θέματα είναι καταπληκτικά και τα ηχητικά εφέ είναι απλώς καλά. Οι φανατικοί της δράσης θα το αγαπήσουν, αλλά πιστεύω ότι είναι ένα ευχάριστο διάλειμμα και για τους άλλους.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Δημήτρης Ζούλιας


Αρκετά καλά, αλλά τα έχουμε ξαναδεί σε παρόμοια παιχνίδια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 82%

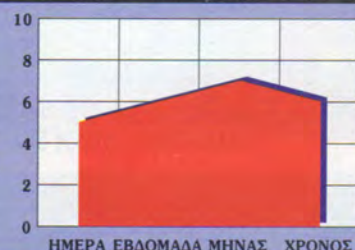

Απλά ηχητικά εφέ, αλλά πολύ καλά μουσικά θέματα.
ΗΧΟΣ 85%


Παίζεται ευχάριστα, αλλά καμιά φορά γίνεται πολύ δύσκολο.
GAMEPLAY 80%

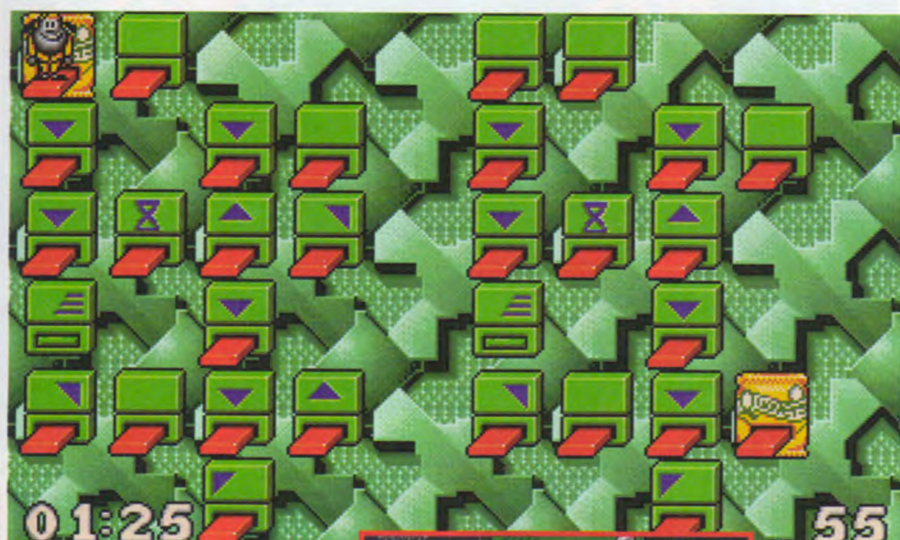

Ενα καλό παιχνιδάκι, με σημαντικά μηνύματα για μικρά παιδιά.
ΓΕΝΙΚΑ 82%

ONE STEP BEYOND

ΕΙΔΟΣ	PUZZLE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN



Δύσκολα θα ξεκολλήσετε από την οθόνη σας.





Ο Colin καθόταν στο computer του και έπαιζε Pushover, ταλαιπωρώντας το καημένο το μυρμηγκάκι. Αυτό, υπάκουο και εργατικό, μάζευε τα πεντανόστιμα quavers και κάθε τόσο τα έδινε στον κακό Colin. Αλλά, ο Θεός των μυρμηγκιών λυπήθηκε το μυρμηγκάκι και με ένα μαγικό ο Colin... ρουφήχτηκε από τον υπολογιστή του. Υστερα, έπεσε μέσα σε ένα σακουλάκι με quavers. Τώρα, ο Colin πρέπει να βρει το δρόμο του μέσα στο σακούλι. Υπάρχει Θεός και υπάρχουν και 100 πίστες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι έχει κάποιες διαφορές από τον προκάτοχό του. Τώρα, δεν σπρώχνετε τα τουβλάκια, αλλά τα πατάτε ή πηδάτε πάνω τους. Οπως καταλαβαίνετε, τα τουβλάκια δεν έχουν τις ίδιες ιδιότητες με αυτά του Pushover I. Εδώ, τα πράγματα είναι αρκετά διαφορετικά. Πρέπει να κλείσετε τα τουβλάκια που πατάτε, δηλαδή να τα εξαφανίσετε. Αυτό πρέπει να γίνει με μία ορισμένη σειρά και φυσικά σε περιορισμένο χρόνο. Εξαφανίζοντας τα τουβλάκια, πρέπει να φτάσετε από ένα σακούλι quavers σε ένα άλλο. Φυσικά, κερδίζετε tokens, τα οποία σας επιτρέπουν τη συνέχεια της πίστας από εκεί που σταματήσατε, αν και αυτό δεν είναι πάντα η σωστή επιλογή. Με δεξιά το joystick πάτε δεξιά ένα τετράγωνο, κρατώντας πατημένο το fire πάτε δεξιά δύο τετράγωνα. Μόλις φύγετε από ένα τετράγωνο, αυτό εξαφανίζεται για πάντα. Με κάποια λοξή διεύθυνση, κινείστε ανάλογα, ενώ με fire θα κινηθείτε προς την ίδια διεύθυνση, κάνοντας όμως ένα τεράστιο άλμα. Οπως είπα, τα τετραγωνάκια έχουν διαφορετικές ιδιότητες. Μερικά εμφανίζονται και εξαφανίζονται, άλλα, όταν πατηθούν, εξαφανίζουν καμιά δεκαριά άλλα, μερικά έχουν έναν αύξοντα αριθμό επάνω τους, που υποδεικνύει τη σειρά με την οποία πρέπει να πατηθούν. Αλλα πάλι σας εκτοξεύουν προς μία συγκεκριμένη διεύθυνση, η οποία είναι ζωγραφισμένη επάνω στο τετραγωνάκι. Γενικά, υπάρχουν πολλά.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν ξέρω να σας πω ποιο από τα δύο Pushover είναι το καλύτερο. Αυτό εξαρτάται από εσάς τους ίδιους. Πιστεύω, πάντως, ότι και τα δύο είναι εξίσου εθιστικά. Τα γραφικά κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα και η ποιότητα του ήχου έχει διατηρηθεί. Τα puzzles θα ικανοποιήσουν και τους πλέον απαιτητικούς (βλέπε Τσουρινάκης, Πατρίκος) και δύσκολα θα ξεκολλήσετε από την οθόνη σας. Δεν υπάρχει καλύτερη ιδέα για τη συλλογή σας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.

Δ. Ζούλιας

Στα ίδια επίπεδα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
Η ποιότητά του δεν έπεσε, αλλά ούτε και ανέβηκε.	ΗΧΟΣ	80%
Το θετικότερο σημείο του παιχνιδιού.	GAMEPLAY	95%
Από τα καλύτερα παιχνίδια-σπαζοκεφαλιές.	ΓΕΝΙΚΑ	90%

CONSOLE REVIEW

Είναι γνωστές οι ιστορίες με τους ιππότες, που έκαναν τα πάντα για να καταφέρουν να σώσουν τις αγαπημένες τους από τα χέρια του κακού. Κάπως έτσι είναι και η υπόθεση του STRIDER II. Ομως, η ιστορία αυτή εκτυλίσσεται στο μέλλον και ο εχθρός δεν

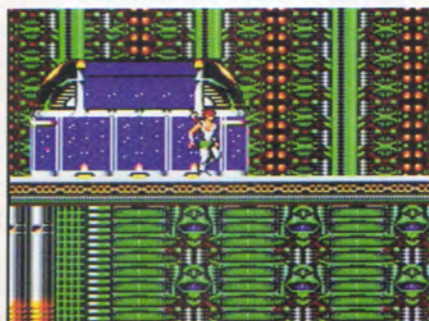


ΕΙΔΟΣ:	ARCADE
ΜΟΡΦΗ:	MASTER SYSTEM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	U.S. GOLD
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1



STRIDER II

είναι κάποιος μάγος, αλλά ένας ισχυρός επιστήμονας με μεγάλα και πονηρά σχέδια. Το όνομά του είναι Master και διαθέτει τη δύναμη και τους τρόπους να οδηγήσει τον Strider, τον ήρωά μας, σε καταστρεπτικά μονοπάτια. Ο Master έχει απαγάγει την πριγκίπισσα Magenta, γνωρίζοντας ότι αυτό θα προκαλέσει την οργή του Strider σε τέτοιο βαθμό, ώστε να επιχειρήσει αποστολή διάσωσης. Μην πάει όμως ο νους σας σε ολόκληρη



στρατιά, εξοπλισμένη με την τελευταία λέξη της πολεμικής τεχνολογίας. Αντιθέτως, πρόκειται για τον ίδιο τον Strider, με μόνους συμμάχους ένα έμπιστο σπαθί πλάσματος και ένα shuriken, το οποίο κομματιάζει τους πάντες στο πέρασμά του.

Η διαδρομή, την οποία πρέπει να ακολουθήσετε για να οδηγήσετε τον ήρωα μας στο ποθητό αποτέλεσμα, είναι αρκετά επικίνδυνη και περνάει από δάση, κάστρα, λαβυρίνθους και στέγες σπιτιών. Στην οθόνη σας μπορείτε να δείτε μερικές χρήσιμες πληροφορίες, που θα σας φανούν πολύτιμες για τη συνέχεια της περιπλάνησής σας. Εκτός από τον εαυτό σας, βλέπετε επίσης το χρόνο που σας απομένει για να τελειώσετε την κάθε πίστα, την ενέργειά σας, τις ζωές σας, την ενέργεια της ασπίδας σας και όταν παίρνετε κάποιους πόντους, φαίνονται για λίγο αντί του χρόνου.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα, αλλά τα χρώματα είναι πολύ σκοτεινά, σε τέτοιο βαθμό που μερικές φορές δεν βλέπετε ούτε τα shuriken, τα οποία εκτοξεύετε. Υπάρχει καλό animation και ορισμένες κινήσεις είναι εντυπωσιακές.

Του Κώστα Γιαγιά

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

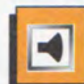


Δεν θα το βαρεθείτε εύκολα



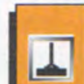
Καλό animation, αλλά πολύ σκοτεινά τα χρώματά του.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Αρκετά καλός για 8μπιτο μηχάνημα.

ΗΧΟΣ 85%



Πιστεύω πως δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

GAMEPLAY 82%

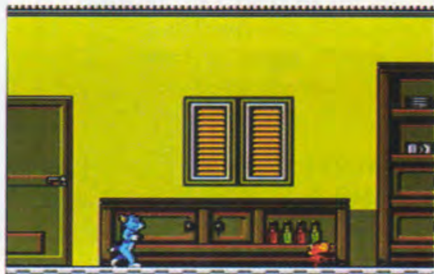


Αν και υπάρχουν πολλά άλλα παιχνίδια αυτού του είδους στην αγορά, δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

Tom & Jerry The movie





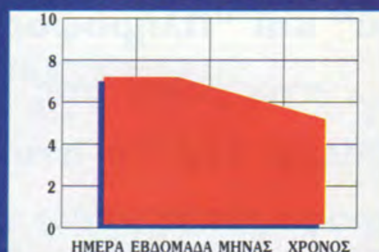


Κατά καιρούς, όλοι μας έχουμε περάσει ευχάριστες ώρες διαβάζοντας ή βλέποντας ένα καρτούν, με ήρωες του Tom και Jerry - η γνωστή ιστορία με το δυνατό γάτο, που προσπαθεί να πιάσει τον πονηρό ποντικό. Βέβαια, δεν ήταν δυνατό να μη γίνουν, και αυτοί οι ήρωες, παιχνίδι για την κονσόλα Master System της πασίγνωστης σε όλους SEGA. Εσείς παίρνετε στα χέρια σας το γάτο, με σκοπό να αφανίσετε αυτόν που μισείτε τόσο πολύ, τον πανούργο και σκανταλιάρη Jerry. Καθώς λοιπόν κοιμάστε αμέριμνα μπροστά στο τζάκι, ένας παράξενος θόρυβος ακούγεται από την κουζίνα. Εκεί διαδραματίζεται και το κυνηγητό της πρώτης πίστας. Η ενόχληση, που προκαλεί ο ποντικός, πρέπει να σταματήσει μια για πάντα. Ακούγεται σχετικά εύκολο, αλλά δεν είναι, και αυτό γιατί ο Jerry είναι εφοδιασμένος με βόμβες κερασιού και νάρκες, που τοποθετεί, όταν ο Tom τον πλησιάζει απειλητικά. Μέσα στις έξι πίστες του παιχνιδιού, θα βρείτε και κάποια άλλα εμπόδια, όπως πιάτα και γλάστρες που πέφτουν, σωλήνες που στάζουν κ.λπ. Κάθε φορά που πιάνετε το Jerry, αυτός το σκάει και προχωράτε στην επόμενη πίστα. Για να είναι πιο ενδιαφέρον το κυνηγητό, μερικές στιγμές σάς περιμένει για να τον προλάβετε. Στην προσπάθειά σας αυτή έχετε ενέργεια οκτώ θέσεων. Καλά λένε, λοιπόν, ότι οι γάτες είναι επτάψυχες. Φυσικά, υπάρχουν αρκετά continious για να καταφέρετε να τελειώσετε το παιχνίδι αυτό. Η SEGA έχει κάνει καλή δουλεία στον τομέα των γραφικών και δίνει πολύ σωστά το περιβάλλον της πίστας. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία στα background γραφικά και τα χρώματα ταιριάζουν με τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Υπάρχει ομαλό animation και το gameplay κινείται σε υψηλά επίπεδα. Κάποια σημεία που ενοχλούν είναι ότι, ενώ χάνετε ένα μέρος από την ενέργειά σας κάθε φορά που ακουμπάτε έναν εχθρό ή μία νάρκη, μερικές φορές χάνετε τελείως, όπως όταν σας δαγκώνει πιράνχα. Γενικά, είναι από τα καλά παιχνίδια και είναι άξιο προσοχής από τους φίλους του είδους και όχι μόνο.

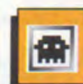
Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ:	ARCADE
ΜΟΡΦΗ:	MASTER SYSTEM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	SEGA
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

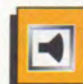


Αν το τελειώσετε, χάνει το ενδιαφέρον του.



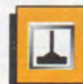
Ένα από τα σημεία που προσέχτηκαν ιδιαίτερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 79%



Χαριτωμένος με απλά ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 70%



Θα μπορούσε να έχει κάποιες βελτιώσεις.

GAMEPLAY 76%



Ένα παιχνίδι για όλη την οικογένεια.

ΓΕΝΙΚΑ 77%

Μέχρι σήμερα είχατε ορισμένους λόγους για να συνδεθείτε με την CompuLink

Συνδέεστε εύκολα, με οποιονδήποτε τύπο υπολογιστή και ένα modem Εκμηδενίζετε τις αποστάσεις και το χρόνο επικοινωνίας σας Στέλνετε και λαμβάνετε μηνύματα, μέσω του ELECTRONIC MAIL Συνομιλείτε real time μέσω του PARTY LINE Επιλέγετε την ώρα των διασκέψεών σας αλλά και τους συνομιλητές σας μέσω των ELECTRONIC CONFERENCES Είστε On-Line 24 ώρες το 24ωρο Διαβάζετε άρθρα για την Πληροφορική, το Αυτοκίνητο, την Οικονομία, μέσω της ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ

Ενημερώνεστε άμεσα για τα νέα του Τουρισμού και της Πληροφορικής μέσω των ON-LINE NEWSLETTERS "Τα Νέα του Τουρισμού" και "Πληροφορική Εβδομάδα" Έχετε όλες τις υπηρεσίες μας... στα χέρια σας γρήγορα και οικονομικά Είστε σε θέση να βρίσκετε όλα τα στοιχεία για την ελληνική αγορά Τουρισμού και Πληροφορικής μέσω της TOURISM BANK και της COMPUBANK

Επικοινωνείτε με απόλυτη ευκολία μέσω 25 τηλεφωνικών γραμμών Διασκεδάζετε... στον αέρα, παίζοντας το συναρπαστικό AIR WARRIOR από τη ΓΩΝΙΑ ΤΟΥ GAMER Μπορείτε να επιλέγετε και να "κατεβάζετε" στον υπολογιστή σας προγράμματα για οποιονδήποτε Η/Υ Έχετε όλες τις εγγυήσεις ότι είστε μέλος ενός αξιόπιστου, ταχύτατου και τεχνολογικά προηγμένου, On-Line συστήματος

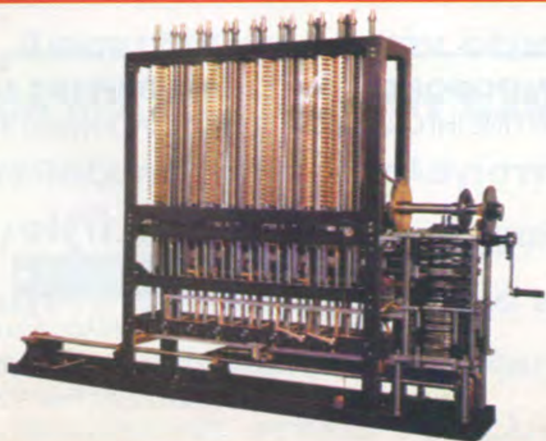
Μόνο εσείς επικοινωνείτε, ψυχαγωγείστε και ενημερώνεστε εύκολα, οποιαδήποτε στιγμή το θελήσετε

MR. BABBAGE'S WONDERFUL Calculating Machine

Ο Pentium είναι πλέον γεγονός. Τα τελευταία χρόνια, απολαμβάνουμε τις φανταστικές ιδιότητες των ηλεκτρονικών υπολογιστών, με σχετικά λίγα χρήματα. Την εποχή των ΧΤ, ήταν ανήκουστο – αν όχι αδύνατο – να μπει στο σπίτι μας η δύναμη των 386 και 486. Ο κόσμος πίστευε ότι μία τέτοια υπολογιστική ισχύς αποτελούσε προνόμιο μόνο των μεγαϋπολογιστών. Πόσο μεγάλη πρόοδος συντελέστηκε σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα; Και όμως, ο πρώτος υπολογιστής δεν ήταν ο Eniac...

• του Δημήτρη Ζούλια

Το 1847, ο Αγγλος μαθηματικός Charles Babbage ξεκίνησε να σχεδιάζει μία μηχανή, η οποία θα μπορούσε αυτόματα να εκτελεί μαθηματικές πράξεις. 3 χρόνια αργότερα, το σχέδιο τελείωσε. Εξαιτίας, όμως, οικονομικών δυσχερειών, ο Babbage δεν μπόρεσε να υλοποιήσει τα σχέδιά του. Η χρηματοδότηση τόσο φιλόδοξων σχεδίων ήταν κάτι παραπάνω από αδύνατη, διότι η μεταλλουργία εκείνης της εποχής ήταν ανεπαρκής για την κατασκευή των 4.000 εξαρτημάτων, που αποτελούσαν τη μηχανή του Babbage. Τα εξαρτήματα ήταν πανάκριβα και ο Babbage πέθανε, χωρίς να δει ποτέ τα σχέδιά του να υλοποιούνται... Το 1991, το επιστημονικό μουσείο του Λονδίνου, κατά τις εκδηλώσεις προς τιμή του Babbage, καθοδηγούμενο από 20 παλιά σχέδια, κατασκεύασε μία μηχανή. Η φανταστική αυτή μηχανή κατασκευάστηκε, όμως, χρησιμοποιώντας τις μηχανικές αντοχές και τα κράματα μετάλλων της βικτοριανής εποχής, ώστε να διαπιστωθεί αν υπήρχε η δυνατότητα να κατασκευαστεί η μηχανή του Babbage το 1849. Η ιδέα μίας αυτόματης υπολογιστικής μηχανής σίγουρα θα ήταν χρήσιμη σε τραπεζίτες, ναυτικούς, μηχανικούς και άλλους, που ήθελαν διαρκώς πολύπλοκους μηχανικούς υπολογισμούς και έπρεπε να τους κάνουν με το χέρι. Ως τότε, όλοι αυτοί βασίζονταν σε τυπωμένους λογαριθμικούς πίνακες, καθώς και πίνακες της προπαίδειας! Καμιά φορά, υπήρχαν φοβερά τυπογραφικά λάθη που οδηγούσαν σε εξίσου φοβερά μαθηματικά λάθη. Ετσι, λοιπόν, ο Babbage σκέφτηκε να "φυλακίσει" όλους τους μαθηματικούς κανόνες μέσα σε μία μηχανή. Είχαν προηγηθεί μάλιστα και άλλες απόπειρές του. Συγκεκριμένα, από το 1821 σχεδίαζε παρόμοιες μηχανές, οι οποίες κατέληξαν σταδιακά στην Difference Engine 1, που αποτελούταν από 2.000 εξαρτήματα, αλλά ήταν ικανή να παράγει μόνο το 1/7 των υπολογισμών του σχεδίου του 1847. Ο διευθυντής του μουσείου είπε ότι, αν με τα μέσα της εποχής ολοκληρωνόταν ποτέ το σχέδιο της Difference Engine 1, θα ζύγιζε αρκετούς τόνους και θα αποτελούταν από... 25.000 κομμάτια! Η Difference Engine 2 χρησιμοποιούσε πιο "εξελιγμένες" μεθόδους σχεδίασης, έτσι ώστε και πιο πολλούς υπολογισμούς να μπορούσε να εκτελέσει και λιγότερα εξαρτήματα να είχε. Μάλιστα, θα διέθετε και ειδικά εκτυπωτικά μηχανήματα, ώστε τα αποτελέσματα των υπολογισμών να εκτυπώνονται σε χαρτί. Μόνον ο εκτυπωτής περιλάμβανε 4.000 κομμάτια! Οι 2 μηχανές δούλευαν με τη μαθηματική αρχή της περιορισμένης διαφοράς, σύμφωνα με την οποία το αποτέλεσμα μίας σειράς πολύπλοκων υπολογισμών μπορούσε να βρεθεί με μία σειρά από απλές προσθέσεις, παρά από πολύπλοκους πολλαπλασιασμούς και διαιρέσεις. Ο Babbage, δουλεύοντας με τον τότε άγνωστο μεταλλουργό, Joseph Clement, κατασκεύασε πολλά περίεργα εργαλεία και άλλα εξαρτήματα, τα οποία θα χρησίμευαν στην κατασκευή της μηχανής. Οπως βλέπετε, ο Babbage δεν ήταν μόνο μαθηματικός. Ηταν φιλόσοφος, κοινωνιολόγος, οικονομολόγος. Σήμερα, τον μνημονεύουμε ως τον παππού των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Μετά το θάνατο του, ο γιος του κατασκεύασε ένα μικρό μοντέλο της Difference Engine 1, που στάλθηκε στο Harvard το 1896. Ο κατασκευαστής του Eniac, Howard Aiken, είπε ότι αν ο Babbage ζούσε 75 χρόνια αργότερα... αυτός θα ήταν άνεργος. Τελικά, το 1993 κατασκευάστηκε για πρώτη φορά η Difference Engine 2, η οποία εκτίθεται στο προαναφερθέν μουσείο. Και σίγουρα, αν ο Babbage κατόρθωνε να τη φτιάξει το 1849, τώρα δεν θα μιλάγαμε μόνο για Pentium...



HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

FLASHBACK
(AMIGA)

Ο φίλος της στήλης Σύκάς Αντώνης μάς στέλνει όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού,



αφού όπως μας λέει, στο τεύχος 98 είχαμε παρουσιάσει τους κωδικούς μόνο για το επίπεδο Normal, και μάλιστα έλειπε και ο δεύτερος.

ΕΠΙΠΕΔΟ EASY
1 BACK
2 LOUP
3 CINE
4 GOOD
5 SPIZ
6 BIOS
7 HALL

ΕΠΙΠΕΔΟ NORMAL
1 PLAY
2 TOIT
3 ZAPP
4 LYNX
5 SCSI
6 GARY
7 PONT

ΕΠΙΠΕΔΟ DIFFICULT
1 CLOP
2 CARA
3 CALE
4 FONT
5 HASH
6 FIBO
7 TIPS

PUSHOVER
(AMIGA)

Τι έγινε; Κατάφεραν οι προγραμματιστές της Ocean να κάνουν τη ζωή σας δύσκολη; Μη στενοχωριέστε. Χάρη στη βοήθεια του Συκά Αντώνη, δεν θα έχετε πλέον κανένα πρόβλημα.

1 00512
2 01536
3 01024
4 03072
5 03584
6 02560
7 02048
8 06144
9 06656
10 07680
11 07168
12 05122
13 05634
14 04610
15 04098
16 12290
17 12802
18 13826
19 13314
20 15362
21 15878
22 14854
23 14342
24 10246
25 10758
26 11782
27 11270
28 09222
29 09734
30 08718
31 08206
32 24590
33 25102
34 26126
35 25614
36 27662
37 28174
38 27150
39 26638
40 30734
41 31246
42 32270
43 31758
44 29726
45 30238
46 29214
47 28702
48 20510
49 21022
50 22046
51 21534
52 23582
53 24094
54 23070
55 22558
56 18494
57 19006
58 20030
59 19518
60 17470
61 17982
62 16958
63 16510
64 16511
65 17023
66 18047
67 17535
68 19583
69 20095
70 19071
71 18559
72 22655
73 23167
74 24191
75 23679
76 21631
77 22143
78 21247
79 20735
80 28927
81 29439
82 30463
83 29951
84 31999
85 32511
86 31487
87 30975
88 26879
89 27647
90 28671
91 28159
92 26111
93 26623
94 25599
95 25087
96 08703
97 09215
98 10239
99 09727
100 44543

TRODDLERS
(AMIGA)

Οι κωδικοί για τις πίστες 50 - 59, επίσης από τον Μιχάλη Καμούδη. QUICKCUBES - WORKOUT - TRAXMIX - HELLTRACK - GETDABLUES - SHOOTNBLOW - SLOWFLOW - COOPERATE - DENNISFAV - FINALE.

PIPELINE
(GAME BOY)

Μερικοί κωδικοί για πιο προχωρημένα επίπεδα:

Επίπεδο 5: HAHA
Επίπεδο 9: GRIM
Επίπεδο 13: REAP
Επίπεδο 17: SEED
Επίπεδο 21: GROW
Επίπεδο 25: TALL
Επίπεδο 29: YALI

SOLOMON'S KEY
(AMSTRAD)

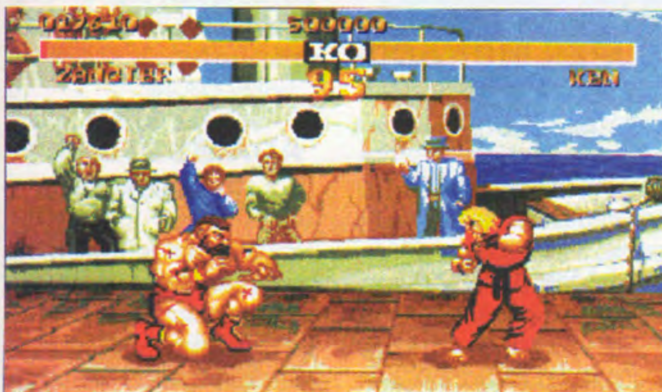
Φορτώνουμε το παιχνίδι και

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

παίζουμε κανονικά. Οταν ξεπεράσουμε τους 10.000 πόντους, τότε πατάμε το ESC και γράφουμε στη λίστα των high scores τη λέξη CAZ. Ετσι, το παιχνίδι γίνεται πιο εύκολο, πιο διασκεδαστικό, ενώ έχουμε και άπειρες ζωές. Ευχαριστούμε τον Αλέξανδρο Βουκάτο.

STREET FIGHTER II
(AMIGA)



Επιλέξτε one player mode και μετακινήστε το φωτισμένο πλαίσιο στον Blanka. Χωρίς να τον επιλέξετε, πληκτρολογήστε τη λέξη PATIENCE, κρατώντας το κάθε γράμμα τουλάχιστον ένα δευτερόλεπτο. Αν το πετύχετε, το border θα αναβοσβήσει και έτσι κάθε φορά που χρειάζεστε ενέργεια, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατάτε το F10. Από το φίλο Μιχάλη Καμούδη.

MASTER OF DARKNESS
(MASTER SYSTEM)

Ο Γιώργος Κυριακίδης μάς υποδεικνύει πως στο πέμπτο ταμπλό, δηλαδή στο κάστρο της Τρανσυλβανίας, υπάρχει ένας λαβύρινθος, ο οποίος οδηγεί στο δράκουλα. Ακολουθήστε την εξής διαδρομή: ΔΕΞΙΑ, ΠΑΝΩ, ΠΑΝΩ, ΔΕΞΙΑ, ΚΑΤΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΚΑΤΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΚΑΤΩ, ΔΕΞΙΑ. Προσοχή, όμως! Πρέπει να είστε εφοδιασμένοι με το τσεκούρι και με τουλάχιστον 25 projectiles προτού τον αντιμετωπίσετε. Επίσης, σε όλο το παιχνίδι υπάρχουν κρυμμένα όπλα πίσω από μερικές πέτρες.

CHOPLIFTER
(NES)

Για να μπορείτε να περνάτε σε όποιο επίπεδο θέλετε, στην οθόνη των τίτλων κάντε τα εξής: Πατήστε ΠΑΝΩ, ΚΑΤΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΔΕΞΙΑ και κατόπιν το κουμπί 1. Ακριβώς τα ίδια πρέπει να κάνετε και στην οθόνη, που διαλέγετε τον παίκτη σας. Ετσι, θα εμφανιστούν οι λέξεις: "Select Round One", και μπορείτε να διαλέξετε την πίστα, που θέλετε να παίξετε.

BATMAN II RETURN OF THE JOKER
(NES)

Δοκιμάστε τους παρακάτω κωδικούς, για να μεταφερθείτε σε διάφορα επίπεδα:

Επίπεδο 1.2: MDRR
Επίπεδο 2.1: NMLL
Επίπεδο 2.2: NWKL
Επίπεδο 3.1: LGZQ
Επίπεδο 3.2: GPTW



Επίπεδο 4.1: GNXF
Επίπεδο 4.2: KHCN
Επίπεδο 5.1: QGVN
Επίπεδο 5.2: WBZT
Επίπεδο 6.1: FFHG
Επίπεδο 6.2: CKQG
Επίπεδο 7.1: GPZT

WINGS
(AMIGA)

Ο φίλος της στήλης Φώτης Θεοδωράτος είχε δεινοπαθήσει με αυτό το παιχνίδι, όπως μας λέει, ώσπου βρήκε το εξής: πηγαίνουμε να φτιάξουμε έναν πιλότο και του δίνουμε το όνομα Who is the Riddler. Αντί να πατήσουμε return, πατάμε escape. Αμέσως, μπαίνουμε σε ένα cheat mode, όπου μπορούμε να αλλάξουμε διάφορα πράγματα.

MEGAMAN
(GAMEBOY)

Ο fun του Pixel, Σπύρος Σαλαμασιράκης, και η παρέα του από την πανέμορφη Ρόδο μάς στέλνουν τους παρακάτω κωδικούς:

A1, A2, B3, C4, D4
A1, A2, B2, B3, D4
A2, B3, D2, D3, D4
A2, A3, B4, C2, C3

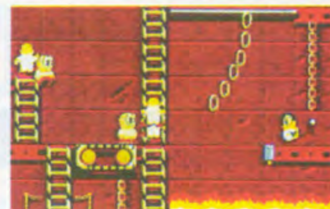
MEGAMAN II
(NES)



Και άλλος ένας φίλος της στήλης, από το νησί των ιπποτών, ο Κώστας Κουνάκης, μάς στέλνει τον παρακάτω κωδικό, για να πάτε στην πίστα του Dr Willy:

A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5

SINK OR SWIM
(AMIGA)



Μερικοί κωδικοί, για προχωρημένα επίπεδα:

TINNYBOPPERS
MYBREAKFAST
LOCKSALORDY
NEWMODELARMY
LARRYNIVEN
HALLOWEENVII
TIMEPIECE
BLUEHORIZON
KILLERWHALE

BIONIC COMMANDO
(GAMEBOY/NES)

Οταν βρεθείτε σε δύσκολη θέση και δεν έχετε τίποτα άλλο να κάνετε και θέλετε να πάτε στην επόμενη πίστα, πατήστε ταυτόχρονα A, B και START.

HINTS 'N' TIPS
CONSOLES & COMPUTERS

(Προσοχή! Ταυτόχρονα.)

Εάν πάλι θέλετε να πάρετε 9 continue, στην εικόνα που εμφανίζεται το Game Over κρατήστε πατημένο το A και, αφού δείτε την εικόνα να εξαφανίζεται, πατήστε πολύ γρήγορα το START.

SUPER R–TYPE
(SUPER NES)

Εάν θέλετε να διαλέξετε επίπεδο, στην οθόνη των τίτλων κρατήστε πατημένο το R, μετά πατάτε το κουμπί για "πάνω" (9 φορές). Εάν τα έχετε κάνει όλα σωστά, θα ακούσετε κάποιον ήχο. Ξεκινήστε το παιχνίδι και, ενώ παίζετε, πατήστε το pause. Κρατήστε πατημένα τα A και R ταυτόχρονα και πατήστε το select. Τώρα, για να διαλέξετε το επίπεδο, που θέλετε, πατήστε το "πάνω" ή "κάτω".



SUPER MONACO G.P.
(MEGADRIVE)

Εάν θέλετε να συμμετάσχετε σε μία σπέσιαλ ομάδα, βάλτε τον πιο κάτω κωδικό:

0QG3 NBCG E100 0000
080H 00HC 2435 E689
7ABD FG90 0000 0001
0000 0000 A200 19C0

Εάν πάλι θέλετε να πάτε στον δέκατο πέμπτο αγώνα, αλλά και να δείτε και το φινάλε, βάλτε τα εξής:

0Q76 2ILM F200 0000
0010 H10F B324 5D76
CA89 EGC1 0000 0002
0000 0000 F200 2CAC

WARRIOR OF ROME
(MEGADRIVE)

Εάν θέλετε να πάτε αμέσως στο τέλος του παιχνιδιού, δεν έχετε παρά να γράψετε τον παρακάτω κωδικό:

GREBDQ3QNE

ADAMS FAMILY
(AMIGA)

Οταν αρχίσετε το παιχνίδι, μπείτε στο κάστρο και πηγαίνετε τέρμα αριστερά. Κάντε πάνω και θα ανοίξει η είσοδος ενός μυστικού δωματίου. Συγκεντρώ-

στε τις τρεις ζωές και λίγο αριστερά από την καρδιά υπάρχει άλλο ένα μυστικό δωμάτιο. Μπείτε μέσα και κάντε δεξιά. Διαλέξτε την πόρτα, που είναι άκρη-άκρη, μπείτε μέσα και πάρτε το παπούτσι. Τώρα, βγείτε και μπείτε στην αμέσως αριστερή πόρτα. Πάρτε το καπέλο, και όσο πιο γρήγορα μπορείτε βγείτε και μπείτε στην αμέσως επόμενη. Ανεβείτε στο επάνω πάτωμα και ψάξτε για μία μυστική πόρτα. Οταν τα καταφέρετε και μπείτε μέσα, θα βρείτε... 19 ζωές. Καλό ε; Από το Δημήτρη Ματθέ.

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

STREETS OF RAGE
(MEGADRIVE)

Οταν χάσετε και εμφανιστεί η οθόνη Game Over, πατήστε το πλήκτρο για αριστερά (2 φορές), το B (3 φορές), το C (3 φορές) και μετά το Start. Αποτέλεσμα: παίρνουμε αρκετά έξτρα "continues".

SOL–FEACE
(MEGA-CD)

Στην εικόνα των τίτλων, πατήστε τα κουμπιά A, B, C, A, B, C, B, C, B, A και μετά πατήστε το Start, όταν ακούσετε κάποιον ήχο. Διαλέξτε το "Congig" και θα δείτε ότι υπάρχουν και άλλες επιλογές, όπως: START και MODE. Οταν πάμε στο START, μπορούμε να διαλέξουμε την πίστα από όπου θέλουμε να αρχίσουμε, μετακινώντας το βελάκι δεξιά ή αριστερά. Εάν επιλέξουμε το MODE, μας επι-



τρέπει να ρυθμίσουμε τη δυσκολία των αντιπάλων μας, αλλά και τον αριθμό αυτών που θα μας επιτίθενται, πάλι δεξιά ή αριστερά το βελάκι μας. Εφόσον θέλετε να γίνετε και αόρατοι, δεν έχετε παρά να κρατήσετε πατημένο το A, και να κινηθείτε όλο δεξιά, μέχρι να λάβετε το μήνυμα.

BURAI FIGHTER
(GAME BOY)

Ετσι, για να βοηθήσουμε λίγο την κατάσταση, δοκιμάστε τους πιο κάτω κωδικούς:

ACE
Επίπεδο 2: GBHC
" 3: MHCB
" 4: CDMN
" 5: KDPG

ALBATROSS
Επίπεδο 2: HGNC
" 3: BMHB
" 4: DGBF
" 5: JGJH

EAGLE
Επίπεδο 2: HGKM
" 3: CPFG
" 4: JJCM

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

" 5: DKLF

ULTIMATE
Επίπεδο 1: GDCP
" 2: LMCJ
" 3: CCHL
" 4: HFKP
" 5: BNGN

HELFIRE
(MEGADRIVE)

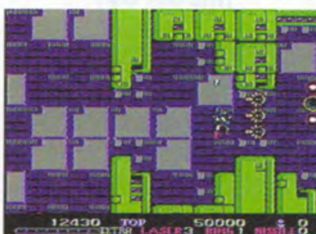
Εάν θέλετε να αποκτήσετε "99 continue", στην οθόνη των επιλογών διαλέξτε το δύσκολο (Hard) επίπεδο. Κατόπιν διαλέξτε τους ήχους και ακούστε όποια μουσική θέλετε, για τουλάχιστον ένα λεπτό. Το παιχνίδι θα αρχίσει, και αν όλα έχουν πάει καλά, στη θέση "Difficulty Settings" θα υπάρχει "Yeah Right".

HERZOG ZWEI
(MEGADRIVE)
Βάλτε τους παρακάτω κωδικούς και δεν θα χάσετε.
JLJOIGJBOKO
LHJKINAFAMA
JLJOIGLAOKN (τελικό)

ALIEN BREED '92
(AMIGA)

Μπείτε σε ένα index system και τυπώστε τους παρακάτω κωδικούς για τα αντίστοιχα επίπεδα:
2: XXDFA
4: RTHAA
6: LAEEA
8: UVTTA
10: PPEAB
ή τυπώστε ALIENS ARE BENDERS (πάλι στο index system), για άπειρη ενέργεια.

BURAI FIGHTER
(NES)



Και μερικοί κωδικοί για την έκδοση NES:
Επίπεδο 2: BALL
" 3: JOKE
" 4: DOLL
" 5: PAIL
" 6: GOAL
" 7: GAME

Επίσης, μπορείτε να δώσετε τους πιο κάτω κωδικούς, για να αποκτήσει μεγαλύτερο ενδιαφέρον το παιχνίδι:

LOBB: Αν θέλετε να ξεκινήσετε με 8 πανίσχυρους άντρες.
GOOD: Αν νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο για σας και θέλετε να αυξήσετε τη δυσκολία του.
ICHI: Αν θέλετε να πάτε στο τελευταίο επίπεδο, αλλά να τα βρείτε μπαστούνια.
LTBB: Αν θέλετε να ξεκινήσετε με ένα πλήρες σετ όπλων.

CAPTAIN PLANET
(NES)

Για κανένα λόγο δεν πρέπει να δυσκολεύουμε τη ζωή μας. Γι' αυτό βάλτε τους παρακάτω κωδικούς:
Επίπεδο 1.2: 763754
" 2.1: 955783

" 2.2: 637511
" 3.1: 148574
" 3.2: 786565
" 4.1: 920272
" 4.2: 799274
" 5.1: 344551
" 5.2: 829443
ΤΕΛΙΚΟ : 506210

GAIN GROUND
(MEGADRIVE)

Εάν θέλετε να διαλέξετε το επίπεδο από το οποίο θα ξεκινήσετε, δεν έχετε παρά, της οθόνης επιλογής, να πατήσετε στο joypad τα πλήκτρα A, C, B και πάλι C, το ένα μετά το άλλο.

PACLAND
(LYNX)

Εάν στον πίνακα των σκορ δεν βάλετε το όνομά σας και γράψετε 3ZONE, πέρα από το πρωτότυπο όνομα που θα έχετε, θα έχετε και δέκα ολόκληρες ζωές παραπάνω. Αν όμως θέλετε να το διασκεδάσετε λίγο, δεν έχετε παρά να γράψετε 33ONE.

PILOTWINGS
(SUPER NES)

Μερικά password, γι' αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι, έτσι για να δείτε και τα άλλα επίπεδα:
Επίπεδο 1: 985206
" 2: 394391
" 3: 520771
" 4: 108048
" 5: 400718
" 6: 773224
" 7: 165411



" 8: 760357
Secret Command Two: 882943

PROBOTECTOR
(NES)

Στην οθόνη των τίτλων πατήστε "Πάνω" δύο φορές, "Κάτω" δύο φορές, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, B, το A και το Start.

ASSASIN
(AMIGA)

Ο μόνιμος φίλος της στήλης, Δημήτρης Ματθές, μας λέει πως αν θέλουμε να έχουμε άπειρα continues, να γράψουμε στο hi score τη λέξη MIDAN.

FINAL BLOW
(AMIGA)

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε 6 φορές το F10. Τότε να δείτε με τι ευκολία θα νικάτε τους αντιπάλους σας! Το κολπάκι μάς το έστειλε ο Χρήστος Καραπάνος.

TIGER HELI
(NES)

Αν θέλετε να συνεχίσετε από εκεί που πεθάνατε, πατήστε ταυτόχρονα τα A και B. Από το φίλο Σπύρο Καραπάνο.

NEWS ROLE PLAYING GAMES

TALES OF ENCHANTMENT



Οι παίκτες ανακαλύπτουν ότι υπάρχουν πολλά που δεν φαίνονται στη χώρα των ξωτικών, σε μία περιπέτεια με τέλος-έκπληξη. Οταν ο τοσοδούλης του δάσους ανακατεύεται σε υποθέσεις θνητών, όλα είναι πιθανά να συμβούν.

Στην περιπέτεια αυτή, μία πριγκίπισσα των ξωτικών ξεφεύγει από την καταπιεστική της οικογένεια και ζητάει άσυλο στον κόσμο των ανθρώπων.

Οι χαρακτήρες των παικτών θα την προστατέψουν ή θα την επιστρέψουν στο βασίλειο του πατέρα της;

Η απάντηση σε αυτήν την ερώτηση θα μπορούσε να ξεκινήσει ή να αποτρέψει έναν πόλεμο.

Το Tales of Enchantment είναι μια περιπέτεια της TSR για τα AD&D και η τιμή του είναι 2.000 δρχ.

LORD SOTH'S CHARGE



Σετ από 13 μεταλλικές φιγούρες της Ral Partha στα 25 mm, που αναπαριστούν το λόρδο Soth επελαύνοντα, μαζί με τους 12 καβαλάρηδες του θανάτου. Ολες οι φιγούρες είναι έφιππες και οπλισμένες με ακόντιο ή ξίφος. Το σετ είναι ιδανικό τόσο για το Battlesystem της TSR όσο και για οποιοδήποτε άλλο σύστημα μαχών με φιγούρες. Η τιμή του σετ είναι 7.800 δρχ. και το βρήκαμε στο κατάστημα Μονόκερως, Δεριγνύ 23, τηλ.: 8813990.

THE CODE OF THE HARPERS



Ανακαλύψτε τα μουσικά και στρατιωτικά μυστικά των μυστηριωδών Harpers, των φρουρών του καλού, στις άγριες περιοχές των βορείων βασιλείων.

Ο κώδικας των Harpers δίνει στους αναγνώστες όλο το υπόβαθρο, με πληροφορίες για τη φυλή αυτή, τους φέρνει σε επαφή με το έργο αυτής της μαγικής αστυνομικής δύναμης του Μεσαίωνα και παρέχει στους χαρακτήρες τη δυνατότητα να ενταχθούν στον κόσμο της.

Επίσης, μπορείτε να βρείτε και πληροφορίες για τον τρόπο ζωής τους, καθώς και τη νοοτροπία τους. Το The Code Of The Harpers είναι ένα accessory της TSR για τα Forgotten Realms και η τιμή του είναι 4.500 δρχ.

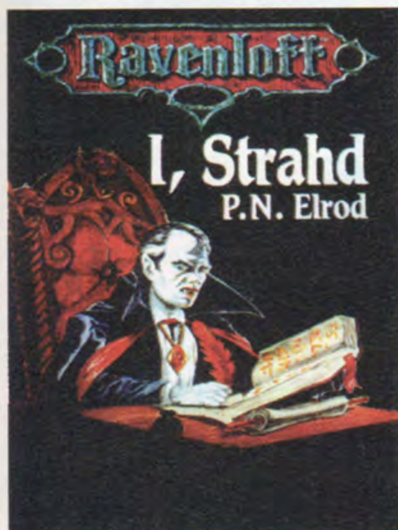
GAMES FAIR '93

Κατά το τελευταίο τριήμερο του Οκτωβρίου (29, 30, 31) θα λάβει χώρα άλλο ένα Games Fair με επιτραπέζια RPGs (AD&D, D&D, Shadowrun, Star Wars, MERP, Call of Cthulhu κ.λπ.), fantasy games (Warhammer, Space Hulk, Space Marine, Man-O-War), ιστορικές μάχες με φιγούρες (Αρχαίοι, Ναπολεόντιοι, Β' Παγκόσμιος) και διάφορα επιτραπέζια στρατηγικής. Θα υπάρξει επίσης διαγωνισμός φιγούρων, διοραμάτων, στρατιωτών και τουρνουά AD&D και Space Hulk.

Τη διοργάνωση έχουν αναλάβει οι ΚΑΙΣΣΑ - ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ, ενώ για πληροφορίες ή δηλώσεις συμμετοχής μπορείτε να απευθυνθείτε στις διευθύνσεις: ΚΑΙΣΣΑ: Καλλιδρομίου 8, Αθήνα, τηλ.: 3606488, ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ: Δεριγνύ 23, Πλ. Βικτωρίας τηλ.: 8813990, ΚΑΙΣΣΑ Γλυφάδας: Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο Πλά? τηλ. 8982057

NEWS ROLE PLAYING GAMES

I,STRAHD



Η νουβέλα I,Strahd έχει σκληρό εξώφυλλο και αφηγείται την τραγική ιστορία του Strahd Von Zarovich, αφέντη του σκότους. Ο Sergei, νεότερος αδελφός του Strahd, αγαπάει την όμορφη Tatyana. Ομως, με την ίδια γυναίκα είναι ερωτευμένος και ο Strahd, που για να κερδίσει την καρδιά της θα κάνει τα πάντα, ακόμη και συμφωνία με το θάνατο σφραγισμένη με το αίμα του αδελφού του. Ετσι αρχίζει η τραγική ιστορία του πιο σκοτεινού από όλους άρχοντα. Το I,Strahd είναι από τη σειρά Ravenloft και η τιμή του είναι 4.700 δρχ.

MERCHANT HOUSE OF AMKETCH

Το Merchant House Of Amketch δίνει στους παίκτες τα ηνία μίας εμπορικής εταιρίας, αντιμέτωπης με δεκάδες ανταγωνιστές και εμπόδια. Ο οίκος του Amketch είναι μία ανθούσα οικογένεια εμπόρων, που κτίζει τη φήμη και τα κεφάλαιά της στην ελεύθερη πόλη του Tyr. Πολλές δυνάμεις, όμως, στέκονται ανάμεσα στην οικογένεια και τον άμετρο πλουτισμό, ξεκινώντας από αντίπαλους οίκους και φτάνοντας μέχρι το βασιλιά Tithian. Μία περιπέτεια - module της TSR για τον κόσμο του Dark Sun, στην τιμή των 4.500 δρχ.



DUNGEON & DRAGONS MONSTERS

Με αυτό το σετ από 20 μεταλλικές φιγούρες στα 25mm, η Ral Partha ικανοποιεί την επιθυμία των παικτών του D&D να έχουν σε μία συσκευασία όλα τα βασικά τέρατα του αγαπημένου τους παιχνιδιού. Είναι πολύτιμο και για τους παίκτες του AD&D, αφού περιέχει: 2 Bugbears, 1 Flight of Sprites, 1 Gnoll, 1 Gnome, 1 Green Slime, 2 Goblins, 3 Hobgoblins, 1 Kobolt, 1 Minotaur, 1 Ogre, 2 Orcs, 1 Rock Python, 1 White Dragon, 1 Wolf και 1 Zombie. Ολα αυτά τα τέρατα μπορούν να γίνουν δικά σας στην τιμή των 10.150 δρχ., από το κατάστημα "Κάισσα", Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488.

CALL OF CTHULHU

Η πέμπτη έκδοση του γνωστού RPG τρόμου της εταιρίας Chaosium, που βασίζεται στα βιβλία του H.P. Lovecraft. Το συγκεκριμένο βιβλίο αποτελείται από 240 σελίδες και χωρίζεται σε 4 μέρη:

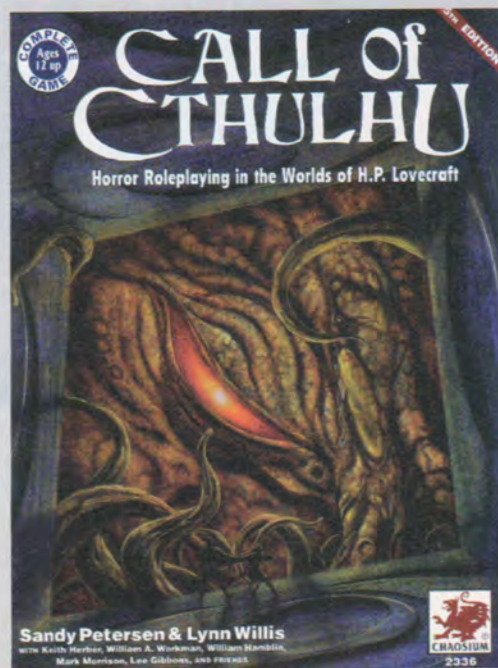
1) των παικτών (Investigators στο παιχνίδι) με οδηγίες για τη δημιουργία χαρακτήρων,

2) του game master (keeper στο παιχνίδι) με αναφορές στη μαγεία και στα βιβλία του μύθου Cthulhu αλλά και στο νεκρονομικό,

3) των πληροφοριών για τα πλάσματα του μύθου Cthulhu, τα τέρατα και τις προσωπικότητες του Lovecraft, καθώς και εικόνες τους και

4) των πηγών, με σενάρια και δοκίμια του Lovecraft, αλλά και του μύθου Cthulhu, ορολογία και πολλά άλλα, όπως έτοιμους χαρακτήρες και φύλλα χαρακτήρων.

Η τιμή του είναι 5.500 δρχ. και το βρήκαμε στο κατάστημα "Κάισσα", Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488.



ΘΕΜΑ

Ας υποθέσουμε ότι έχουν ριχτεί οι ζαριές που χρειάζονται, για να φτιαχτούν οι ακόλουθοι χαρακτήρες: ένας dwarf (νάνος), ένα halfling (ανθρωπάκι), μία μάγισσα, ένας ιερέας, και, τέλος, ένας πολεμιστής. Ολοι τους είναι στο πρώτο επίπεδο και στο εξής για λόγους συντομίας θα αναφέρονται με τα παρακάτω γράμματα: Ν = νάνος, Η = halfling, Μ = μάγισσα, Ι = ιερέας, Π = πολεμιστής. Κάθε παίχτης, που έχει τον αντίστοιχο χαρακτήρα, εξοπλίζει το χαρακτήρα του με εξάρτηση ανάλογη με αυτήν που αναφέρουν οι κανονισμοί και ο ίδιος νομίζει ότι χρειάζονται - και φυσικά μπορεί να αγοράσει με τα λιγοστά του χρήματα. Οταν όλοι είναι έτοιμοι, ο DM πληροφορεί τη νεοσύστατη ομάδα, που "ψάχνει να βρει την τύχη της", ότι υπάρχει η φήμη στο χωριό που βρίσκονται για κάτι παράξενο και τρομερό - πιθανώς ον - που παραμονεύει στο εγκαταλειμμένο μοναστήρι που βρίσκεται περίπου δύο χιλιόμετρα ανατολικά του χωριού. Ενας από τους χωρικούς θα γίνει οδηγός της ομάδας, αν τον θέλουν, ώστε να τους οδηγήσει στα ερείπια. Η ομάδα δέχεται τον οδηγό. Η περιπέτεια έχει ξεκινήσει. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο

THE NEW DUNGEONS & DRAGONS

Αρχίζοντας την περιπέτεια



Εσείς το ζητήσατε και εμείς δεν μπορούσαμε να σας το αρνηθούμε. Είχαμε δεχτεί αρκετά τηλεφωνήματα, με διάφορες ερωτήσεις, για το πώς ξεκινάμε να παίζουμε το επιτραπέζιο "THE NEW DUNGEONS & DRAGONS", πώς φτιάχνουμε κάποιο χαρακτήρα κ.λπ.
Ετσι, ζητήσαμε τη βοήθεια από το κατάστημα Κάισσα και ιδού το αποτέλεσμα.

του
ΧΡΗΣΤΟΥ ΚΟΛΛΙΑ

φαινομενικά "αθώος" οδηγός μπορεί να είναι ό,τι φαίνεται - οδηγός δηλαδή από το χωριό - αλλά μπορεί να είναι και κατάσκοπος του κοντινού βαρόνου, που θέλει να μάθει τους σκοπούς της ομάδας, ή πράκτορας ενός κοντινού κακού μάγου κ.λπ. Στην προκειμένη περίπτωση, ο οδηγός-χωρικός είναι ένας κλέφτης τρίτου επιπέδου.

Ο DM πληροφορεί την ομάδα ότι μετά από ένα μικρό ταξίδι δύο χιλιομέτρων ανάμεσα σε χωράφια, ανηφορίζει το ύψωμα που βρίσκονται τα ερείπια του μοναστηριού.

Ερειπωμένα κτίσματα, κολόνες και τοίχοι που ανήκουν στο παλιό μοναστήρι φαίνονται ήδη μπροστά.

Ο οδηγός-χωρικός οδηγεί την ομάδα σε ένα μισοερειπωμένο κτίσμα, όπου μία πέτρινη σκαλιστή σκάλα φαίνεται να οδηγεί στα υπόγεια του μοναστηριού. Ο οδηγός-χωρικός λέει στην ομάδα ότι στα υπόγεια του μοναστηριού κρυμμένοι θησαυροί φυλάγονται από κάτι ή κάποιους και πως όποιος κατέβηκε από αυτή τη σκάλα ποτέ δεν ξαναγύρισε. Ο ίδιος φοβάται να ακολουθήσει την ομάδα στην επικίνδυνη εξερεύνησή της και θα γυρίσει πίσω στο "χωριό του". Η ομάδα συμφωνεί με το χωρικό και αρχίζει να κατεβαίνει την πέτρινη σκάλα...

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο οδηγός-χωρικός, εν αγνοία της ομάδας, την έχει εκμεταλλευτεί, προκειμένου να φτάσει στα ερείπια του μοναστηριού και να ψάξει να βρει στο παλαιό ιερό του μοναστηριού ένα πετράδι - μεγάλης αξίας - εφόσον είναι ιερό κειμήλιο. Ο κλέφτης ήρθε μαζί με την ομάδα, γιατί δεν είχε το κουράγιο να έρθει μόνος του σε αυτό το εγκαταλειμμένο μέρος και οι φήμες λένε ότι κάτι φυλάει τους θησαυρούς του παλαιού μοναστηριού. Ας γυρίσουμε τώρα να δούμε τι κάνει η ομάδα.

Οι χαρακτήρες κατεβαίνουν αργά τα παλιά σκαλοπάτια, ενώ κοιτάζουν ολόγυρα με προσοχή, προσπαθώντας να εντοπίσουν οτιδήποτε εχθρικό θα μπορούσε να παραμονεύει στις σκιές που δημιουργούνται από τη φλόγα

του πυρσού που κρατάει ο ιερέας.

DM: Τι κάνετε τώρα;

Π: Συνεχίζουμε να κατεβαίνουμε προσεκτικά.

DM: Ωραία. Αλλά χρειάζεται μία σειρά, η σειρά με την οποία κατεβαίνετε. Το πέρασμα της σκάλας είναι περίπου 3 μέτρα φαρδύ, ενώ το ύψος περίπου 4 μέτρα. Παρακαλώ, ποια είναι η σειρά σας;

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Υπάρχουν δύο επιλογές σε αυτήν την περίπτωση: είτε να χρησιμοποιηθούν φιγούρες που αντιπροσωπεύουν τον κάθε χαρακτήρα είτε να γραφτούν τα ονόματα των χαρακτήρων σε ένα χαρτί, με τη σειρά που κινούνται. Στη δική μας περίπτωση, οι παίχτες χρησιμοποιούν φιγούρες για τους χαρακτήρες.

Μετά από μία σύντομη συζήτηση μεταξύ των παικτών, αυτοί ανακοινώνουν:

Π: Ο πολεμιστής θα είναι ο αρχηγός αυτός που οργανώνει τις κινήσεις της ομάδας και η σειρά της ομάδας θα είναι ως εξής: στην πρώτη σειρά είναι ο νάνος και το halfling, στη μέση η μάγισσα και ο πολεμιστής και ο ιερέας στο τέλος. Τη σειρά αυτή θα την αλλάξουμε, μόνον αν κάποιος πληγωθεί και δεν μπορεί να συνεχίσει, αν κάποιος χαθεί ή σκοτωθεί.

DM: Γιατί θα πρέπει να είναι αυτή η σειρά;

Π: Γιατί έτσι μπορούμε και οι πέντε να κινηθούμε καλύτερα, όταν συναντήσουμε τον εχθρό. Η μάγισσα μπορεί να ρίχνει τα ξόρκια της πάνω από τα κεφάλια των κοντών μπροστινών χαρακτήρων, ενώ το ζευγάρι των υπόλοιπων δύο μπορεί να κάνει το ίδιο, ρίχνοντας με τόξο και βέλη ο πολεμιστής και με σφεντόνα ο ιερέας ή να κινηθούν μπροστά, σε βοήθεια των μπροστινών συντρόφων τους. Επίσης, από τη θέση που βρίσκονται, προστατεύουν το πίσω μέρος και τα πλάγια της ομάδας. Ο ιερέας εξακολουθεί να κρατάει τον πυρσό...

DM: Συμφωνώ. Θυμηθείτε ότι το φως σταματάει τις ιδιότητες υπερόρασης του νάνου. Ετσι δεν είναι;

Π: Σίγουρα, αλλά πρέπει να βλέπουν και όσοι δεν έχουν αυτές τις ιδιότητες. Κατεβαίνουμε τις σκάλες με έτοιμα τα όπλα.

DM: Εχετε κατέβει περίπου 10 μέτρα και στο τέλος της σκάλας βλέπετε έναν ανοικτό χώρο.

Π: Μπαίνουμε στην περιοχή και κοιτάμε τριγύρω. Προσεκτικά!

DM: Βρίσκεστε σε ένα μεγάλο θάλαμο, περίπου 10 μέτρα μήκος και 10 μέτρα πλάτος. Το ύψος είναι 5 μέτρα. Υπάρχουν περάσματα 3 μέτρων το καθένα, ένα στην αριστερή πλευρά του θαλάμου, ένα στη δεξιά και ένα στον ακριβώς απέναντι τοίχο. Οι σκάλες, που μόλις κατεβήκατε, βρίσκονται στο κέντρο του τοίχου ακριβώς πίσω σας.

Π: Τι άλλο μπορούμε να δούμε;

DM: Οι πλάκες του πατώματος είναι από τραχιά πέτρα, όπως και οι πέτρες που σχηματίζουν τους τοίχους. Μία από τις γωνίες στο ταβάνι είναι κολλημένη από ιστούς αράχνης. Υπάρχουν μερικά μισολιωμένα σακούλια στη γωνία, στο πάτωμα, ακριβώς κάτω από τους ιστούς. Στο κέντρο του δωματίου, στο πάτωμα, φαίνονται διάφορα σκουπίδια, παλιά δέρματα, λιωμένα υφάσματα και κάποια ξύλα ή κόκαλα ή κάτι παρόμοιο.



Ν: Ο νάνος θα πάει να ρίξει μία ματιά στον αριστερό διάδρομο...

Η: Το halfling θα κάνει το ίδιο στο δεξί διάδρομο...

Π: Ο πολεμιστής θα κοιτάξει στο διάδρομο ευθεία απέναντι!

Ι: Ο ιερέας θα πάει να ελέγξει τα σακούλια.

Μ: Η μάγισσα θα εξετάσει το σωρό των σκουπιδιών στο κέντρο του θαλάμου.

DM: Συμφωνώ. (Κινεί τις φιγούρες των χαρακτήρων, ανάλογα με την κίνηση που ανέφεραν παραπάνω.) Ολοι έχετε πάει στις θέσεις που είπατε.

Π: Τι βλέπουμε; Τι γίνεται;

DM: Καθώς ο νάνος, το halfling και ο πολεμιστής κοιτούν προς τους διαδρόμους και ο ιερέας κοιτάει τα μισολιωμένα σακούλια, η μάγισσα φωνάζει και όλοι γυρνάτε και βλέπετε κάτι μαύρο και αηδιαστικό να βρίσκεται πάνω στον ώμο της!

Π: ΓΡΗΓΟΡΑ! ΟΛΟΙ! ΚΟΙΤΑΜΕ ΤΙ ΤΗΣ ΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ! (Γυρίζοντας προς τον DM λέει:) Κινούμαστε να τη βοηθήσουμε... Τι της επιτίθεται; Τι βλέπουμε;

DM: Μία μεγάλη αράχνη έχει πέσει πάνω στον ώμο της. Καθώς πήγαινε να εξετάσει το σωρό των σκουπιδιών, έπεσε από την οροφή. Προσγειώθηκε στην πλάτη της, τη δάγκωσε και τώρα βρίσκεται στον ώμο της. Προτού κινηθεί κάποιος από σας, η μάγισσα πρέπει να ρίξει 1d20 για saving throw κατά του δηλητηρίου με ένα + 2 bonus στη ζαριά της. Κατόπιν, πρέπει να ρίξετε ένα ζάρι, για να δούμε ποιος θα προλάβει να παίξει πρώτος στον επόμενο γύρο (initiafire - πρωτοβουλία). Μετά, κάνετε οτιδήποτε...

Μ: Ρίχνω 1d20... 16! Το έφερα! (Αυτό σημαίνει ότι η μάγισσα γλίτωσε από το δηλητήριο της αράχνης, εφόσον έφερε νούμερο μεγαλύτερο από αυτό που είχε για saving throw κατά του δηλητηρίου - 13 δηλαδή).

DM: Φυσικά! Εύκολα, αλλά παρ' όλα αυτά χάνεις 1 hp (πόντο αντοχής). Καθώς θα το σημειώνεις, ρίχνω 1d6 για initiafire και να δούμε ποιος θα κινηθεί πρώτος σε αυτό το γύρο! Εφερα 3. (Ο DM προς τη μάγισσα:) Ρίξε 1d6.

Μ: Εφερα 5. Αυτό σημαίνει ότι μπορώ να κινηθώ προς την αράχνη. Την πιάνω, την πετώ στο πάτωμα και την πατάω με την μπότα μου!

DM: Ρίξε 1d20, για να δούμε αν θα την πιάσεις! (Αυτό σημαίνει ότι η μάγισσα πρέπει να φέρει με 1d20



τον αντίστοιχο ή μεγαλύτερο αριθμό που δείχνει ο πίνακας μάχης της, σύμφωνα με την τάξη θωράκισης [armor class] της αράχνης, δηλαδή 20 [μαχητικότητα της μάγισσας] - 7 [θωράκιση της αράχνης] = 13 - που σημαίνει ότι η μάγισσα, για να πιάσει την αράχνη και να κάνει όλη την παραπάνω κίνηση που ανέφερε, πρέπει να ρίξει 1d20 και να φέρει αποτέλεσμα 13 ή παραπάνω).

Μ: Ρίχνω! Εφερα 14!!! Το πέτυχα! Γιαχ!!!

DM: (Παρ' ότι η μάγισσα έπιασε πρώτη την αράχνη και προσπαθεί να την πετάξει στο πάτωμα, ο DM ρίχνει κρυφά 1d20, για να δει μήπως η αράχνη δαγκώσει στο μεταξύ ξανά την μάγισσα. Η αράχνη έχει μαχητικότητα 20 και η μάγισσα armor class 9 (Δηλαδή 20 - 9= 11). Η αράχνη για να πετύχει χρειάζεται 11 και περισσότερο. Ο DM ρίχνει 1d20 και το αποτέλεσμα είναι 7! Αποτυχία!). (Αναφερόμενος στη μάγισσα:) Πιάνεις την αράχνη και την πετάς στο πάτωμα. Δεν προλαβαίνεις όμως να την πατήσεις γιατί αυτή κινείται γρήγορα, προκειμένου να απομακρυνθεί από σένα!

Π: Ποιος είναι πιο κοντά στην αράχνη; Οποιος και αν είναι, θα τη λιώσει με το όπλο του...

DM: Την πέταξε προς τη γωνία που βρίσκεται ο ιερέας. Η αράχνη αρχίζει να ανεβαίνει στον τοίχο δίπλα του...

Ι: Θα λιώσω με το ματσούκι μου αυτό το αηδιαστικό πράγμα! (Ο παίκτης παίρνει 1d20 και το ρίχνει. Το αποτέλεσμα είναι 20!). Την ΠΕΤΥΧΑ!!!

DM: Σωστά! Ρίξε ένα 1d6, για να δούμε τη ζημιά που της έκανες... (Ο παίχτης ρίχνει 1d6 και φέρνει 6!). (Ο DM προς τον ιερέα:) Το βαρύ ματσούκι σου έπεσε πάνω στην αράχνη και την έλιωσε τελείως. Τι κάνετε τώρα;

Π: Ολοι κάνουν αυτό που είχαμε ξεκινήσει να κάνουμε στην αρχή, όταν πρωτομπήκαμε στο θάλαμο. Προσέχουμε για τυχόν άλλες αράχνες!

DM: Οι τρεις διάδρομοι είναι άδειοι. Δεν φαίνεται τίποτα εκεί! Οδηγούν απλώς πιο βαθιά στις κατακόμβες. Ο ιερέας ανακαλύπτει ότι τα σακούλια περιέχουν χαλασμένο και σάπιο σιτάρι. Η μάγισσα βρίσκει στο σωρό των σκουπιδιών τα παμπάλαια απομεινάρια κάποιου μικρόσωμου ανθρωποειδούς όντος - θύμα πιθανώς της αράχνης - τα σαπισμένα ρούχα του και τα δέρματα που φορούσε. Υπάρχουν 19 ασημένια νομίσματα πεσμένα δίπλα στα απομεινάρια. Τι θα κάνετε τώρα; Θα κάψετε τους ιστούς στη γωνία της οροφής;

Π: Πλησιάζουμε και οι υπόλοιποι στο σημείο, που βρίσκεται η μάγισσα. Εξετάζουμε το κρανίο στα απομεινάρια. Τι είναι; Μπορούμε να διαπιστώσουμε τίνος όντος είναι;

DM: Πιθανώς να είναι από καλικάντζαρο. Οπως το κοιτάτε καλύτερα από κοντά, βλέπετε ένα μικρό πολύτιμο λίθο μέσα του - ένας όνυχας!

Π: (Ο πολεμιστής προς το νάνο:) Φύλαξέ το εσύ! Πάρε και τα νομίσματα! (Ο πολεμιστής προς τον ιερέα:) Φίλε μου ιερέα, πάμε να κάψουμε τους ιστούς... Κατευθυνόμαστε προς τη γωνία που έχει ιστούς. Τους ακουμπάμε τη φλόγα του πυρσού.

DM: Εντάξει. Η φωτιά μεταδίδεται γρήγορα στους ιστούς και τους καίει με μεγάλη ταχύτητα. Μπορείτε να δείτε αρκετές μικρότερες αράχνες να πέφτουν καιόμενες από τους κατεστραμμένους ιστούς. Σύντομα, δεν θα υπάρχει τίποτα εκεί πάνω...

Π: Αυτό ήταν! Και τώρα, σύντροφοι, ας κανονίσουμε ποια κατεύθυνση θα ακολουθήσουμε.

Ακολουθεί συζήτηση μεταξύ των παικτών. Σύντομα ανακοινώνουν:

Π: Θα ακολουθήσουμε το δεξί διάδρομο. Η σειρά μας είναι αυτή, που έχουμε ήδη κανονίσει.

DM: Ο.Κ. Προχωράτε 5 μέτρα. 10 μέτρα. Στα 15 μέτρα μία πόρτα φράζει το πέρασμα - μία μεγάλη, βαριά πόρτα, κλειστή. Υπάρχει ένα μεγάλο μπρούντζινο δαχτυλίδι πάνω της σαν πόμολο. Τι θα κάνετε τώρα;

Μ: Η μάγισσα προχωράει κοντά στην πόρτα και την εξετάζει.

Ν: Ο νάνος την πλησιάζει και αυτός και κοιτάει να δει προς ποια πλευρά ανοίγει.

Η: Το halfling πάει κοντά στην πόρτα και βάζει το αυτί του πάνω της, προσπαθώντας να ακούσει από την άλλη πλευρά...

Π: Ο ιερέας και ο πολεμιστής κάθονται πίσω τους, έτοιμοι για οτιδήποτε συμβεί.

DM: (Ο DM ρίχνει 1d6 για να δει, αν το halfling θα ακούσει μέσα από την πόρτα τίποτα - ήχους, φωνές κ.λπ. Το αποτέλεσμα είναι 5. Δεν ακούει τίποτε, ακόμα κι αν πέρα από την πόρτα ακούγονταν φωνές.) (Ο DM προς το halfling:) Το halfling δεν ακούει κανέναν ήχο πέρα από την πόρτα. Οι υπόλοιποι τι θα κάνετε;

Π: Θα ανοίξουμε την πόρτα... Θα την ανοίξει το halfling.

DM: Εντάξει! Οι υπόλοιποι τι θα κάνουν;

Μ: Η μάγισσα είναι έτοιμη να ετοιμάσει ξόρκι, στην περίπτωση πού θα εμφανιστεί εχθρός πίσω από την πόρτα.

DM: Ποιο ξόρκι;

Μ: Το μαγικό βλήμα (Magic Missile)! Αν δεν υπάρχει τίποτα πίσω από την πόρτα, θα μείνει πίσω...

DM: Οι υπόλοιποι;

Η: Το halfling θα ανοίξει την πόρτα και θα είναι έτοιμο για τυχόν εχθρικά όντα πίσω από την πόρτα.

Ν: Ο νάνος είναι έτοιμος για μάχη, κρατώντας την ασπίδα και το πολεμικό του τσεκούρι. Μόλις το halfling ανοίξει την πόρτα, θα μπει και θα κοιτάξει με την υπερόρασή του, προτού οι υπόλοιποι φωτίσουν το χώρο με φως.

Ι: Ο ιερέας θα μείνει στη θέση του, φωτίζοντας με τον πυρσό και προσέχοντας το πίσω μέρος της ομάδας.

Π: Ο πολεμιστής θα ακολουθήσει το νάνο, που θα μπει μέσα. Θα κρατάει την ασπίδα και το σπαθί του έτοιμα. Ολοι είναι έτοιμοι! Πάμε!!!

DM: Το halfling ανοίγει την πόρτα, η οποία τρίζει. Πρέπει να μην έχει ανοιχτεί για χρόνια. Ο νάνος μπαίνει μέσα, ακολουθούμενος από τον πολεμιστή. Οι υπόλοιποι μένουν έξω. Χρειάζονται μερικά δευτερόλεπτα, μέχρι να συνηθίσουν τα μάτια του νάνου και να προσαρμοστούν στο σκοτάδι. Κοιτάει τριγύρω. Κατόπιν, αναφέρει ότι δεν υπάρχουν όντα ή τουλάχιστον δεν εντοπίζει κανένα. Ολα φαίνονται να έχουν την ίδια θερμοκρασία, κρύα. Μέσα στο δωμάτιο υπάρχει αρκετή παγωνιά.

Π: (Ο πολεμιστής προς τον ιερέα:) Ιερέα, μπες και φώτισε το χώρο!

Ι: Προχωρώ μπροστά και φωτίζω το χώρο. Τι βλέπουμε;

DM: Είναι ένα δωμάτιο 5 x 5 μέτρα και 3 μέτρα ύψος. Μέσα δεν υπάρχει τίποτα. Είναι τελείως άδειο. Τι θα κάνετε; (Ο DM ρίχνει αρκετά ζάρια κρυφά και ελέγχει τα αποτελέσματά τους. Ρίχνει 1d6 για κάθε χαρακτήρα. Αν το αποτέλεσμα για το νάνο ή/και το halfling είναι 1 ή 2, για τον ιερέα, τη μάγισσα και τον πολεμιστή 1, τότε ο χαρακτήρας, που έχει το αντίστοιχο επιτυχές αποτέλεσμα, ΑΚΟΥΣΕ τη φασαρία που κάνουν κάποιοι, οι οποίοι έρχονται τρέχοντας και φωνάζοντας.) (Ο DM ρίχνοντας τα ζάρια έφερε 5 για το νάνο, 2 για το halfling, 4 για τον ιερέα, 1 για τη μάγισσα και 3 για τον πολεμιστή. Το halfling και η μάγισσα έφεραν επιτυχή αποτελέσματα - αυτό το ξέρει μόνον ο DM, αφού αυτός έριξε μυστικά τα ζάρια.)

Π: Κοιτάμε τριγύρω, μήπως υπάρχει τίποτα παράξενο, τίποτα που έχει αφήσει κανείς... Μπαίνουν και οι υπόλοιποι στο δωμάτιο. Η μάγισσα θα σταθεί στην πόρτα - δίπλα της - προσέχοντας μήπως εμφανιστεί κανείς, ώστε να μας ειδοποιήσει. Λοιπόν, τι βλέπουμε;

DM: Το δωμάτιο είναι άδειο, χωρίς να περιέχει τίποτα παράξενο. Η οροφή και το πάτωμα είναι από πέτρινες πλάκες, ενώ οι τοίχοι είναι κτισμένοι από πέτρες και λάσπη - μάλλον! Καθώς ψάχνετε τριγύρω, η μάγισσα και το halfling ακούνε μακρινούς ήχους, που μοιάζουν με τρεξίματα και φωνές που πλησιάζουν. Τι θα κάνετε;

Μ: Η μάγισσα θα ειδοποιήσει την ομάδα για αυτά που άκουσε και μπαίνει πιο μέσα στο δωμάτιο.

DM: Οι υπόλοιποι τι θα κάνετε;

Η: Το halfling κρύβεται πίσω από την πόρτα και κρατώντας το μικρό ξίφος του περιμένει για τυχόν εχθρούς...

Ν: Ο νάνος θα κινηθεί πιο μπροστά, προς την πόρτα, έτοιμος να αντιμετωπίσει πιθανούς εχθρούς, κρατώντας έτοιμα την ασπίδα και το πολεμικό τσεκούρι του.

Μ: Η μάγισσα θα σταθεί πιο πίσω, έτσι ώστε ο νάνος να βρίσκεται μπροστά της. Ετοιμάζει ένα ξόρκι!

DM: Ποιο είναι αυτό; Γρήγορα! Οι φωνές πλησιάζουν! Ηδη ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ!

Μ: Το μαγικό βλήμα (Magic Missile)!

Ι: Ο ιερέας, κρατώντας τον πυρσό και το ματσούκι του, είναι έτοιμος να βοηθήσει το νάνο.

Π: Ο πολεμιστής θα σταθεί δίπλα στο νάνο, έτοιμος με την ασπίδα και το σπαθί του.

DM: Ωραία. Οι φωνές έχουν πλησιάσει πολύ. Η μάγισσα τις αναγνωρίζει. Είναι στη γλώσσα των καλικάντζαρων! Από την ανοιχτή πόρτα, αρχίζουν να μπαίνουν αγριωπά, άσχημα και μακριά πλάσματα, με κίτρινα μάτια, μεγάλες μύτες και μακριά, πεταχτά αυτιά. Φορούν προβιές για ρούχα και κρατούν μικρά σπαθιά ή μεγάλα μαχαίρια στα χέρια τους. Είναι 5 συνολικά! Κατευθύνονται προς το νάνο και τον πολεμιστή! Ρίξτε 1d6, για να δούμε ποιος θα παίξει πρώτος. (Ο DM ρίχνει 1d6:) Εφερα 3!

Π: Ρίχνω! Εφερα 6! Παίζουμε πρώτοι...

Μ: Η μάγισσα ρίχνει το ξόρκι της - το μαγικό βλήμα!

DM: Σε ποιον αντίπαλο;

Μ: Στον πρώτο που πλησιάζει το νάνο.

DM: Ενα βέλος σχηματίζεται δίπλα στον ώμο της μάγισσας, από τη μαγική ενέργεια του ξορκιού που επικαλέστηκε, και καθώς η μάγισσα δείχνει με το χέρι της τον πρώτο καλικάντζαρο, αυτό εκτοξεύεται και τον χτυπάει με δύναμη στο στήθος. (Ο DM προς τη μάγισσα:) Ρίξε 1d6 και πρόσθεσε 1, για να δούμε τη ζημιά, που πήρε ο καλικάντζαρος.

Μ: (Ρίχνει 1d6+1.) Εφερα 4, + 1, έχουμε 5!

DM: (Υπολογίζει τους πόντους αντοχής του καλικάντζαρου, που είναι 3. Το μαγικό βλήμα της μάγισσας τού αφαίρεσε 5 πόντους. Ο καλικάντζαρος είναι νεκρός!) (Ο DM προς τους παίκτες:) Ο καλικάντζαρος τινάζεται απότομα, πέφτει πίσω και μένει ακίνητος! Νεκρός! Το μαγικό βλήμα της μάγισσας τον σκότωσε! Το βέλος αρχίζει να εξαφανίζεται... (Ο DM προς το νάνο:) Ρίξε με το τσεκούρι σου!

Ν: (Ρίχνει 1d20. Εχει μαχητικότητα 19 και ο αντίπαλός τους armor class 6, δηλαδή χρειάζεται 13 (19 - 6) = 13

και περισσότερο για να τον πετύχει:) Εφερα 17! Τον πέτυχα!

DM: Ρίξε 1d8, για να δούμε τη ζημιά που του έκανες...

N: (Ρίχνει 1d8:) 7! Εφερα 7!

DM: Ο καλικάντζαρος είναι νεκρός από το δυνατό χτύπημα του νάνου! Ο πολεμιστής - ρίξε 1d20 και συ...

Π: (Ρίχνει 1d20:) Εφερα 14! (Και ο πολεμιστής όπως και ο νάνος χρειαζόταν 13 και περισσότερο για να πετύχει: 19 - 6 = 13).

DM: Ρίξε 1d8, να δούμε πόση ζημιά έκανε ο πολεμιστής...

Π: (Ρίχνει 1d8:) 1! Εφερα 1! Τι γίνεται τώρα;

DM: Ο καλικάντζαρος κάνει ένα βήμα πίσω, χτυπημένος από το σπαθί του πολεμιστή, το οποίο τον χτύπησε στο αριστερό χέρι και τρέχει αίμα. Ο καλικάντζαρος ετοιμάζεται να επιτεθεί με το μικρό του ξίφος στον πολεμιστή... Το halfling τι θα κάνει; Θα επιτεθεί;

Η: Το halfling βγαίνει αθόρυβα πίσω από την πόρτα και προσπαθεί να χτυπήσει από πίσω έναν καλικάντζαρο!

DM: Ρίξε 1d20... (Μαχητικότητα halfling = 20. Αρα 20 - 6 = 14). Η: (Ρίχνει 1d20:) Εφερα 6! Μάλλον αστόχησα...

DM: Ναι. Το halfling αστόχησε! Δεν μπόρεσε να πετύχει τον καλικάντζαρο. Αυτός, το κατάλαβε και γύρισε να αντιμετωπίσει το halfling... Τι θα κάνει ο ιερέας;

Ι: (Ρίχνει 1d20:) Χτυπώ με το ματσούκι μου τον κοντινότερο καλικάντζαρο! Εφερα 19! (Μαχητικότητα του ιερέα: 19 - 6 = 13.) Το πέτυχα! Ρίχνω 1d6 για τη ζημιά! Εφερα 3...

DM: Ο ιερέας σηκώνει το ματσούκι του και χτυπάει με δύναμη τον αντίπαλό του στο κεφάλι. Ο καλικάντζαρος πέφτει αιμόφυρτος στο δάπεδο, παρατώντας το ξίφος που κρατούσε και κρατώντας το κεφάλι του!

Τώρα είναι η σειρά των καλικάντζαρων να παίξουν! Αυτός που αντιμετωπίζει τον πολεμιστή, σηκώνει το μικρό του ξίφος και προσπαθεί να τον χτυπήσει!

(Η μαχητικότητα του καλικάντζαρου είναι 20, ενώ ο πολεμιστής έχει armor class 2, λόγω της μεταλλικής του πανοπλίας και της ασπίδας. Αρα 20 - 2 = 18). (Ο DM ρίχνει 1d20 και φέρνει 15.) (Ο DM προς τον πολεμιστή:) Το ξίφος του καλικάντζαρου πέφτει αδύναμα πάνω στη μεταλλική πανοπλία, χωρίς να προξενήσει καθόλου ζημιά... (Ο DM προς το halfling:) Ο καλικάντζαρος με μίσος προσπαθεί να χτυπήσει το halfling. (Η μαχητικότητα του καλικάντζαρου είναι 20 και το halfling έχει armor class 5, δερμάτινος θώρακας = 7 και επιδεξιότητα +2, άρα 20 - 5 = 15. Ο DM ρίχνει 1d20 και φέρνει 17! Ο DM προς το halfling:) Ο καλικάντζαρος χτυπάει με το ξίφος του και πετυχαίνει στο πόδι το halfling! (Ο DM ρίχνει 1d6 για να δει πόση ζημιά έπαθε το halfling και φέρνει 2:) Η πληγή από το ξίφος του καλικάντζαρου αιμορραγεί αρκετά! Μείωσε τους πόντους ζωής του halfling κατά 2! Είναι τραυματισμένο!

(Ο DM προς τους υπόλοιπους παίκτες:) Ρίξτε 1d6 για να δούμε ποιος θα παίξει πρώτος σε αυτόν το γύρο μάχης!

Ι: (Ρίχνει 1d6:) Εφερα 3!

DM: (Ρίχνει 1d6:) Ενα 1... Η ομάδα σας παίζει ξανά πρώτη!

Π: Χτυπώ τον καλικάντζαρο, που χτύπησε το halfling. (Ρίχνει 1d20 και το αποτέλεσμα είναι 17!) Τον πέτυχα! Ρίχνω 1d8 για τη ζημιά! Εφερα 6!

DM: Ο πολεμιστής διαπέρασε πέρα ως πέρα με το ξίφος του τον καλικάντζαρο, ο οποίος πέφτει κι αυτός νεκρός.

Ν: Μπορώ να χτυπήσω το τελευταίο;

DM: Βέβαια. Ρίξε 1d20!

Ν: (Ρίχνει 1δ20:) Εφερα 15! Ρίχνω και εγώ 1d8 για τη ζημιά! (Ρίχνει 1d8:) Ενα 8!!

DM: Ο νάνος σηκώνει το τσεκούρι του και το κατεβάζει με δύναμη στον τελευταίο καλικάντζαρο. Αίματα πετάγονται παντού και ο καλικάντζαρος καταρρέει αιμόφυρτος...

Π: Τελείωσε... Να περιποιηθούμε το τραυματισμένο halfling!

Ι: Ο ιερέας κοιτάει την πληγή του halfling. Βγάζει κάποιους επιδέσμους και δένει προσωρινά την πληγή.

Π: Είμαστε έτοιμοι να συνεχίσουμε;

DM: Φυσικά! Το halfling δεν έχει παρά μόνο μία ελαφριά πληγή στο πόδι. Συνεχίζουμε... Τι θα κάνετε τώρα;

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι ήρωες της ιστορίας θα συνεχίσουν την εξερεύνησή τους στις κατακόμβες, εκθέτοντας τη ζωή τους σε άγνωστους κινδύνους... Τι θα κάνουν παρακάτω; Τι μπορούν να συναντήσουν; Τι θα βρουν; Τι λογής θησαυροί μπορεί να ανακαλυφθούν και τι τέρατα παραμονεύουν; Υπάρχουν παγίδες;

Αυτά μπορούν να απαντηθούν, μόνον αν κάποιος παίξει το επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων DUNGEONS & DRAGONS. Αν παρ' όλα αυτά αντιμετωπίζετε ακόμη κάποιο πρόβλημα, μπορείτε να απευθυνθείτε στο κατάστημα Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488 και στον κύριο Χρήστο Κόλλια, ο οποίος έγραψε και το συγκεκριμένο άρθρο.



digitized by greekrcm.gr

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.500
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;	4.100

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5", 1.44MB	5.100

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	COREL DRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	COREL DRAW! 4.0	5.100
Λ14.	QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER	5.100
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 B' έκδοση** Σελίδες 182	2.100
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.100
G3.	**MS-DOS 6.0 B' έκδοση** Σελίδες 216	2.100
G4.	**WINDOWS 3.1B' έκδοση** Σελίδες 330	2.100
G5.	**WORDPERFECT 5.1 B' έκδοση** Σελίδες 314	2.100
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.100
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.100
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ**	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ**	2.900

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.600
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.600
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.600
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.600
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.600
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.600
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.600
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΛΟΤΤΟStat** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S5.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S8.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.000
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.000
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.000
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.000
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	2.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	2.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	2.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	7.600

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜ/ΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.....................

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παραγγελλόμενα είδη. • *Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.*

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

PC MASTER

ΤΟ PC MASTER ΣΑΣ ΠΡΟΣΚΑΛΕΙ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ PC GAMES!



- Hints 'n' tips για DOS και WINDOWS
- Σειρές αρχαρίων
- Στήλη ερωτήσεων / απαντήσεων
- Νέα μορφή software Reviews
- Πώς να αγοράσετε έναν υπολογιστή;
- Προγραμματισικά θέματα





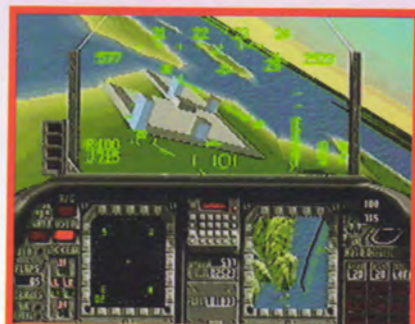
...ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΟ ΝΕΟ SUPER ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

- ADVENTURE
- STRATEGY
- SIMULATION
- ROLE PLAYING GAMES
- PUZZLE
- PLATFORM
- ARCADE
- SHOOT 'EM UP
- ACTION
- 20 σελίδες με adventures και RPGs
- Εκτενή reviews με hints 'n' tips γνωστών games της αγοράς









ΠΑΝΤΑ Η #1 ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ PC USERS!!!

Κάισσα 3 ΣΚΙΕΣ

Ο ΜΑΓΙΚΟ ΠΕΤΡΑΔΙ ΑΝΑΒΟΣΒΥΝΕΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΗΣ ΙΣΣΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΟΝΤΑΣ ΜΑΖΙ ΤΗΣ ΜΕ ΤΡΟΠΟ ΑΓΝΩΣΤΟ ΣΤΟΝ ΓΚΕΘ.

ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΒΡΗΚΑΜΕ ΤΟ ΜΑΥΡΟ ΠΕΤΡΑΔΙ, ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΜΑΣ ΜΕΝΕΙ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΤΙΜΩΡΗΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΚΛΕΦΤΗ!

ΑΑΧ!

ΤΡΑΒΑ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΟΥ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΜΟΥ ΤΩΡΑ ΑΜΕΣΩΣ!... ΑΓΡΟΤΗ!

ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΦΡΟΝΤΙΣΩ ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΣΟΥ ΓΕΥΜΑ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΣΟΥ ΤΟ ΣΥΚΩΤΙ!... ΚΟΜΗ!

ΕΙΣΑΙ ΑΞΙΟΛΥΠΗΤΟΣ ΚΟΜΗ ΝΤΕΝΙΚ!

ΚΛΙΚ!

ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΕΞΟΥΣΙΑΖΕΙΣ ΤΑ ΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ ΑΛΛΑ Η ΔΥΝΑΜΗ ΣΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΣΗΜΑΝΤΗ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΟΥ ΦΥΛΑΚΤΟΥ ΜΟΥ ΠΟΥ ΤΟΣΟ ΑΠΕΡΙΣΚΕΠΤΑ ΠΗΓΕΣ ΝΑ ΚΛΕΨΕΙΣ.

ΤΟ ΚΟΣΜΗΜΑ ΣΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ ΤΗΣ "ΛΟΥΤΜΙΛΛΑ" ΟΤΑΝ ΞΕΣΠΑΣΕΙ Η ΟΡΓΗ ΤΗΣ!

Η ΜΑΓΙΣΣΑ ΠΟΥ ΥΠΗΡΕΤΕΙΣ ΦΑΝΗΚΕ ΑΝΙΚΑΝΗ ΝΑ ΣΕ ΣΩΣΕΙ... ΜΕΧΡΙ ΣΤΙΓΜΗΣ!

ΞΑΦΝΙΚΑ ΟΙ ΣΚΙΕΣ ΓΥΡΩ ΤΟΥΣ ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΥΝ.

"ΛΟΥΤΜΙΛΛΑ"!

ΑΥΤΗ ΜΑΣ ΕΛΕΙΠΕ!

ΔΕΝ ΑΙΣΘΑΝΟΜΑΙ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΤΗΣ... ΜΟΝΟ ΤΗ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΑ ... ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΤΗΣ!... ΑΥΤΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΙ ΤΙΣ ΣΚΙΕΣ!

Η ΠΟΡΦΥΡΗ ΕΚΡΗΞΗ ΠΟΥ ΕΠΑΚΟΛΟΥΘΕΙ, ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΙ ΤΙΣ ΣΚΙΕΣ ΣΤΟΥΣ ΤΟΙΧΟΥΣ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΚΑΠΝΟΥΣ ΜΙΑ ΓΝΩΡΙΜΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ.

"ΜΑΓΕ";!

ΓΚΕΘ! ΙΣΣΑ! Η "ΛΟΥΤΜΙΛΛΑ" ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗ! ΟΙ "ΣΚΙΕΣ" ΤΗΣ ΗΤΑΝ ΑΠΛΩΣ ΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!... ΠΡΟΣ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΤΡΑΔΙ.

ΤΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΠΟΥ ΑΝΟΙΓΩ, ΘΑ ΣΑΣ ΦΕΡΕΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΥΣ ΜΑΖΙ ΤΗΣ ΠΡΙΝ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΤΗΣ ΜΕ ΤΟ ΜΑΥΡΟ ΠΕΤΡΑΔΙ. ΜΟΝΟ ΤΟΤΕ ΘΑ ΤΗ ΝΙΚΗΣΕΤΕ!



ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ, ΤΑ ΚΟΥΤΙΑ, ΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ ΤΗΣ "ΚΑΪΣΣΑ" ΚΡΥΒΟΥΝ ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ, ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΓΝΩΣΤΗΣ ΤΩΝ ΟΠΟΙΩΝ ΕΙΝΑΙ Ο "ΜΑΓΟΣ".

ΟΠΟΤΕ ΜΕ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΚΑΛΕΣΤΕ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΜΟΥ ΚΑΙ ΘΑ ΜΕ ΒΡΕΙΤΕ ΔΙΠΛΑ ΣΑΣ!

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition Game

CLASS HANDBOOKS
THE COMPLETE FIGHTER HANDBOOK.
THE COMPLETE THIEF HANDBOOK.
THE COMPLETE PRIEST HANDBOOK.
THE COMPLETE WIZARD HANDBOOK.
THE COMPLETE BARD'S HANDBOOK.

RACE HANDBOOKS
COMPLETE DWARVES HANDBOOK.
COMPLETE BOOK OF ELVES.
COMPLETE BOOK OF GNOMES AND HALFLINGS.
COMPLETE HUMANOIDS HANDBOOK.

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ROLEPLAYING

CAMPAIGN HANDBOOKS
VIKINGS.
CHARLEMAGNE'S PALADINS.
CELTS CAMPAIGN SOURCEBOOK.
MIGHTY FORTRESS SOURCEBOOK.

MISCELLANEOUS
COMPLETE PSIONICS HANDBOOK.
CATACOMBS GUIDE.
CASTLE GUIDE.
ARMS & EQUIPMENT GUIDE.
MONSTER MYTHOLOGY.
CREATIVE CAMPAIGNING.

BATTLESYSTEM
BATTLESYSTEM MINIATURE RULES.
BATTLESYSTEM SKIRMISHES.

• ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ:
ΦΙΛΩΝΟΣ 43 ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18531 (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ) ΤΗΛ: 4178337 ΚΑΙ...

- ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 11472 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 3606488
- Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 ΡΟΤΟΝΤΑ 54635 ΘΕΣ/ΚΗ. ΤΗΛ: 212734
- Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε.Κ. 'ΠΛΑΖΑ' 16674 ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ: 8982057
- 'ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ' ΔΕΡΙΓΝΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 10434 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 8813990

